

2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

Nintendo®

¡Y DESPUÉS DEL VERANO...!

- POKÉMON MYSTERY DUNGEON
- DEAD 'N' FURIOUS
- LEGO STAR WARS 2
- SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

¡PÓSTER GIGANTE POKÉMON!



¡MAPA COMPLETO DE HOENN!

¡QUÉ PASADA DE AVENTURA!

PIRATAS DEL CARIBE 2

¡Diviértete a tope con el pirata más gamberro!

¡NUEVA SECCIÓN!
TODO SOBRE
NINTENDO Wii

¡Empieza la
cuenta atrás!

Nº 165 AGOSTO 2006



¡LOS JUEGOS MÁS FLIPANTES PARA VACACIONES!





NUEVAS FORMAS DE JUGAR CON ESTILO



Llega la nueva Nintendo DS Lite, más pequeña, más ligera, más luminosa y con un diseño más innovador. Si siempre te gustó Super Mario, ahora podrás disfrutarlo en su versión más innovadora.

New Super Mario Bros, un juego a tu estilo.



NINTENDO  DS™ lite

+ L I G E R A + P E Q U E Ñ A + L U M I N O S A + I N N O V A D O R A

PORTADA

Tiembla DS, llegan los **PIRATAS DEL CARIBE** con ganas de marcha

Entérate de cómo ha quedado su juego en nuestra review.

PÁGINA 30



NOVEDAD

SUPER MARIO te va a flipar

Lo mejor de plataformas.

PÁGINA 26



GUÍA DE TRUCOS

Descubrimos los secretos de **MARIO**

Los consejos, ítems de ayuda, casillas especiales, caminos ocultos...

PÁGINA 62

REPORTAJE

Te damos 5 razones para jugar con la nueva **DS LITE**

Y hasta nos atrevemos a compararla con la Nintendo DS normal.

PÁGINA 10



¡DOBLE PÓSTER GIGANTE!!



MAPAS COMPLETOS DE POKÉMON ESMERALDA

PREVIEW

La nueva vida de Sam Fisher en **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**

Todas las pistas para esperar con ansiedad su regreso a CUBE.

PÁGINA 14



NOTICIAS	4
REPORTAJES	10
DS Lite	10
ÁREA Wii	18
PREVIEWS	14
Monster House	14
ClubHouse Games	15
Splinter Cell	16
POSTER	39
Mapa completo de Hoenn	39

NOVEDADES	25
New Super Mario Bros.	26
Piratas del Caribe 2	30
Cars DS	34
Nintendogs Dálmata	36
Big Brain Academy	38
Age of Empires	48
Electroplankton	49
Final fantasy IV	50
Megaman 6	52
Sigma Star Saga	53
Cars GC	54

GUÍA DE COMPRAS	56
GameCube	56
Nintendo DS	57
Game Boy Advance	58
CONCURSOS	60
Big Brain Academy	60
Antipiratería	72
GUÍAS	62
New Super Mario Bros.	62
Animal Crossing	68

TRUCOS	70
Nintendo DS	70
Game Cube	71
Game Boy Advance	72
AVANCES	76
Pokémon Mystery Dungeon	76
Dead'n' Furious	78
Lego Star Wars	79
ZONA ZERO	80
EL PRÓXIMO NÚMERO	82

¡SE ACERCA EL NUEVO ZELDA PARA NINTENDO DS!

«Zelda: Phantom Hourglass», lo último de Link para DS, tendrá gráficos como los de GameCube, modo multijugador y ¿conexión Wii?

Tras su triunfal paso por el E3 americano, «Phantom Hourglass» ha levantado aún más expectación que antes. Nada más verlo os llamará la atención el parecido de este nuevo Zelda con Wind Waker, la aventura de CUBE, de hecho tanto los gráficos como el argumento son una continuación de lo ya visto en GC. En «Phantom Hourglass» tomaremos el control de Link varios meses después del final de Wind Waker, cuando partió en el barco pirata junto a Tetra y el resto de la tripulación en busca de nuevas islas. En mitad de su travesía por el océano, se verán cubiertos por una densa niebla y más tarde encontrarán un misterioso barco abandonado. Cuando Tetra y Link lo abordan para explorarlo, Tetra será secuestrada y Link caerá al mar, y despertará en la orilla de una isla desde la que comenzará la misión de rescatar a Tetra. Nada más fácil y divertido gracias a las nuevas

opciones de control que nos da DS. Con el puntero podremos mover a Link, definir la trayectoria de varias armas, resolver puzzles, navegar con nuestro nuevo barco... Y lo más interesante será que podremos hacer anotaciones en los mapas que encontremos. ¡Perderse u olvidar contraseñas será imposible!

Los gráficos serán estilo "Cell-Shading" y tendrán un aspecto magnífico, de lo mejorcito para la doble pantalla. Y no pierdas de vista las nuevas funciones que incluirá. Habrá un modo multijugador inalámbrico limitado a dos jugadores. Uno será Link, y el otro se encargará de los enemigos. El objetivo: conseguir muchas gemas antes de que nos capturen los enemigos manejados por nuestro adversario. ¿Y qué tal una posible conexión con Twilight Princess de Wii? Bueno, saldremos de dudas en octubre, cuando Nintendo podría lanzar el juego.

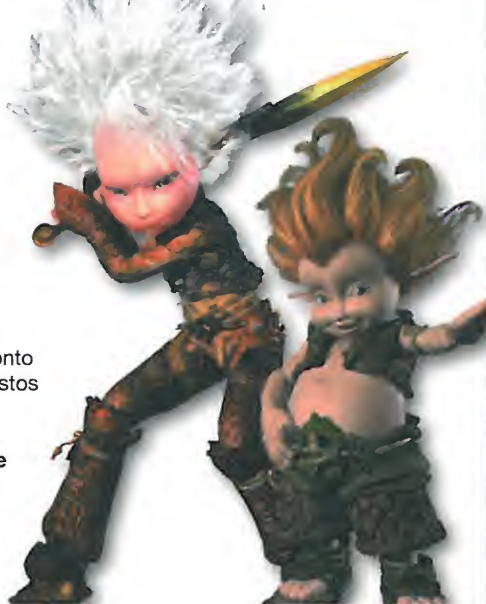


Usa la "molera". Al igual que en los juegos anteriores, los puzzles cobrarán mucha importancia dentro de cada mazmorra. Aplica la cabeza, y los brazos, para resolverlos.

'ARTHUR Y LOS MINIMOYS', LA PELÍ DE LAS NAVIDADES

Personajes "mini" protagonizarán también versiones para tu Nintendo.

Tras 5 años de trabajo, un programa de animación creado expresamente para la película, y un excelente reparto, las próximas Navidades se estrenará 'Arthur y los Minimoys'. La historia de la peli, creada por Luc Besson, se desarrolla entre dos mundos: el imaginario donde viven los Minimoys, creado por ordenador; y el mundo de los humanos. Pronto conoceréis más a fondo a estos "minipersonajes", porque también estarán en las versiones para DS y Wii que lanzará Atari en navidades.



¡LLEGA «PADRE DE FAMILIA»!

A finales de año, la familia más loca de la televisión se pasará por tu CUBE.

Los seguidores de esta original serie que se emite en FOX pueden estar contentos. 2K Games está trabajando en una adaptación a consola en la que el humor y el descaro de estos personajes estará presente en todos los escenarios del juego. «Padre de Familia», el juego, será tan "loco" como la propia serie. El desarrollo mezclará los combates más escandalosos con el sigilo y los puzzles disparatados. Puestas así las cosas, nos meteremos en la piel de Peter Griffin, Stewie o Brian y recorreremos decenas de escenarios que te harán reír a carcajadas, todos ellos extraídos de la serie.



El humor y la paranoia estarán presentes en cada esquina. ¡A por las enfermeras!



Aquí tenemos a Stewie admirando el baile de esas atractivas jovencitas.



Explora a base de puntero.

En este nuevo Zelda la pantalla táctil de DS cobrará mucha importancia. La usaremos sobre todo para mover a Link, pero también nos las ingenharemos con el puntero para resolver puzzles dibujando símbolos en las puertas y definiremos el recorrido que harán su bumerang o la barca. Pero quizá lo más destacado sea que podremos "dibujar" sobre los mapas de Link. Así será posible apuntar notas, acordarnos de dónde ir o por dónde hemos pasado ya... ¡Utilísimo!

Muy arcade. Bueno, como siempre. Que darle al coco en las mazmorras no significa que no pueda darle a la espada, y a tope, en los escenarios. Aquí le tenéis, sin respiro.

Transporte marino. A lo que se ve, viajaremos de isla en isla en este barquito. Se supone que en alguna estará la clave para dar con Tetra, ¿no?

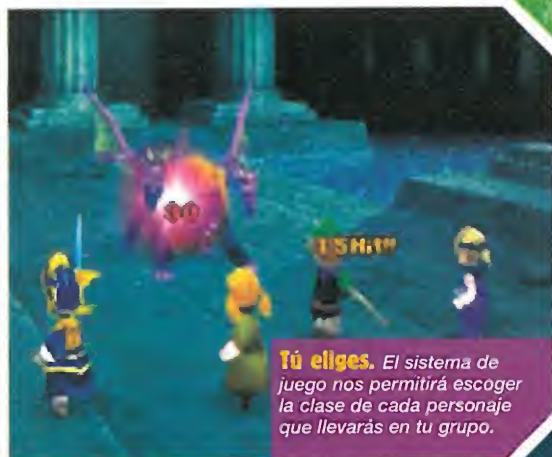
¡Wind Waker! Salta a la vista que hay parecido entre estas pantallas y las de la aventura de GameCube. De hecho, el argumento continuará lo que jugamos en «Wind Waker».

VIVE UNA GRAN AVENTURA EN TU DS CON «FINAL FANTASY III»

Por fin se estrena en DS el único «Final Fantasy» que aún no había llegado a occidente.

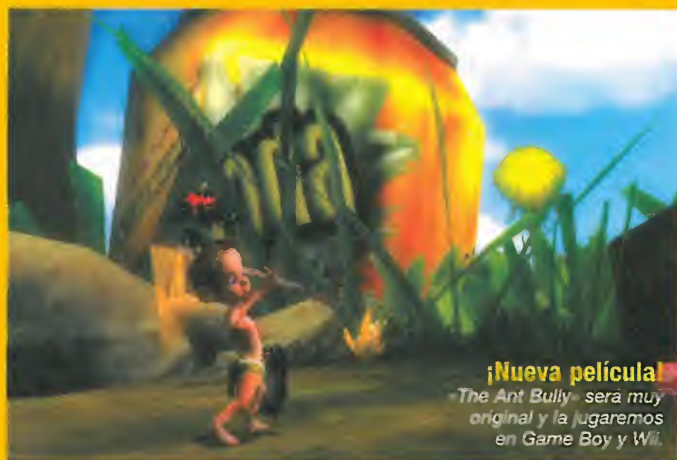
Si te gustan los juegos RPG clásicos, entonces alucinarás con «Final Fantasy III». Llegará a DS con unos gráficos espectaculares y totalmente rediseñados desde cero, pero conservando el argumento y el espíritu de la entrega original, que por cierto sólo vio la luz para GBA en Japón.

En este «FF» tú serás el que decida a quién debes llevar en tu equipo. Gracias al sistema de juego podrás escoger individualmente la clase de cada personaje: caballeros, ninjas, magos... Así podrás crear el grupo de guerreros ideal para afrontar la aventura a tu manera. La pantalla táctil tendrá también bastante protagonismo. Con ella podremos mover a los personajes, seleccionar los ataques e incluso dibujar los hechizos en ella. En otoño «FF» llegará a EEUU. Aquí, lo tendremos para navidades.



Tú eliges. El sistema de juego nos permitirá escoger la clase de cada personaje que llevarás en tu grupo.





¡Nueva película!
«The Ant Bully» será muy original y la jugaremos en Game Boy y Wii.

¡DIOS MÍO, SOY UNA HORMIGUITA!

Llega «The Ant Bully», un nuevo juego de película.

¿Cómo se te quedaría la cara si un hechizo te convirtiera en un niño pequeño-pequeño como una hormiga, y tuvieras que convivir con ellas? Eso es lo que le pasa a Lucas Nickle, un chavalín de 10 años que para colmo odia las hormigas. Podréis seguir sus aventuras en la peli «The Ant Bully» que Warner estrenará este otoño, y Midway versionará para **Game Boy** (septiembre) y **Wii** (final de año). Las primeras pantallas prometen traernos la peli a la consola.

¡Seis manos! Seremos una hormiga, así que habrá que cumplir con una serie de tareas: construir nuestro hormiguero, conseguir comida... mucho trabajo para los seis brazos de una hormiga. ¡Pero es que nosotros solo tendremos dos! En fin, que habrá que ingeniárselas como podamos para superar todas las misiones.

NINTENDATA

➡ 136.500 DS Lite

Se han vendido en Estados Unidos en tan sólo dos días. El fenómeno Nintendo DS continúa creciendo en todo el mundo con unas cifras de venta que son imparables.

➡ **2.500.000 DS Lite** se llevan vendidas en Japón, donde la portátil de Nintendo no tiene ninguna consola que le haga sombra.

➡ **1.900.000 New Mario Bros.** han salido de las tiendas japonesas desde que Nintendo lo puso a la venta. Es un éxito total.

➡ **2.900.000 Animal Crossing** se vendieron en Japón hasta la semana del 18 de junio, y ¡esto promete seguir subiendo!

UN NUEVO PUZZLE PARA LA "TOUCH! GENERATIONS" DE DS

En noviembre, «Action Loop» llenará las pantallas de DS con canicas de colores.

El título que nos traerá Nintendo es una adaptación de una recreativa de 1998, «Puzz Loop», en la que tenías que lanzar bolas girando el mando, usando 3 botones y... y en DS no hará falta nada de eso. Con el **puntero para lanzar las bolas hacia donde quieras** y punto, tendrás que librarte de un montón de bolas de colores que bajan por un raíl a base de **juntar 3 o más del mismo color**. Este sistema se verá aderezado con ítems que paren el flujo de bolas o incluso las hagan retroceder en el modo aventura, que vendrá acompañado por otros tres: desafío, puzzle y un **versus** que permitirá echar duelos por **Descarga DS**. Mola, ¿eh?, pues hasta noviembre, nada de tocar las bolas. :P



Si alguna de las bolas se cuelga por el agujero... ¡mal, "game over"! Así que deberás lanzar bolas hacia donde veas otras del mismo color para juntar 3 o más y hacerlas desaparecer.

«JUSTICE LEAGUE HEROES», AVALANCHA DE SUPERHÉROES

¿Por qué conformarse con Superman si puedes tenerlos todos en DS y GBA?

Si te gustan los superhéroes de la factoría DC estás de enhorabuena. La compañía Eidos se encargará de traer en breve dos juegos diferentes para Nintendo DS y Game Boy basados en las aventuras de estos chavales.

En la versión de Nintendo DS controlaremos con nuestro puntero a **Batman, Flash, Superman y la Mujer Maravilla**. Podremos utilizar ataques devastadores y flipar con el destroce de escenarios. ¡Pero lo que más molará es que usaremos cualquier objeto a modo de arma! En la versión de Game Boy el protagonista será **Flash**, el hombre más rápido del mundo, aunque nos acompañarán otros personajes de los cómics DC.

Por supuesto, en ambos juegos podremos usar los poderes característicos de nuestros superhéroes favoritos. Y por el tiempo no te preocupes, estarán disponibles este otoño, ya mismo, vamos.



En la versión de DS podremos controlar a Superman, Batman, la Mujer Maravilla y Flash. ¡Menudo equipazo!

one**love**



umbro.com

¡Nueva versión del juego más ráaaapido! NEED FOR SPEED

¡Pilotos y fans de los juegos de carreras! EA tiene a punto «Need for Speed: Carbono», la nueva entrega de su saga que verá la luz en noviembre en todas las consolas Nintendo, Wii incluida!

«Need for Speed» vuelve a la carga con la versión más potente que se ha visto. Con «NFS: Carbono» entrarás de lleno en las carreras callejeras más desafiantes y peligrosas. La gran novedad de este «Need for Speed» es la inclusión de una enorme zona de cañones. En estas zonas las carreras son aún más peligrosas, así que deberemos tener los sentidos

alerta para no chocarnos con la gran cantidad de obstáculos que habrá en los escenarios.

Tampoco podían faltar las zonas de ciudad, en las que correremos de noche por sus calles que, para complicarnos las cosas, también tendrán sus propios obstáculos. Nuestro objetivo será ganar todas las carreras posibles para que nuestra pandilla se haga con el control de nuevas zonas en la ciudad. Perder una carrera significará perder el control de dicha zona. Para que resulte más fácil, podremos gastar el dinero en mejoras para nuestro coche: opciones mecánicas y estéticas (el tuneo), para ser los más molones de la ciudad.

Gracias a la tecnología «Autosculpt», podremos diseñar los coches de nuestra pandilla e incluir las piezas que queramos. Si ya estás paciente, deja las uñas y espera a noviembre. Estará en GC, GBA, DS y Wii. ¡Pleno!



Las "carreras de cañones" prometen darle aún más emoción y frenesi a las excitantes carreras de coches.



En esta entrega necesitarás más habilidad al volante de los coches que en ninguna otra. ¡Qué fiipe!



¡AQUÍ ESTÁ LO NUEVO DE DISNEY!

«Spectrobes» te convertirá en un patrullero espacial con tu Nintendo DS.

Buenavista Games acaba de anunciar «Spectrobes», un nuevo RPG de acción en el que asumiremos el papel de dos oficiales interplanetarias llamadas Rallen y Jeena. Estas dos jovencitas han descubierto una extraña y prehistórica raza llamada "Spectrobes" que posee poderes especiales. A lo largo del juego tendremos que explorar todos los planetas para hacernos con el mayor número posible de estos seres (hay cerca de 500 diferentes). Con ellos nos enfrentaremos a la maléfica banda llamada Krawl que se está apoderando de toda nuestra galaxia.

«Spectrobes» hará uso de todas las posibilidades de DS y verá la luz en nuestro país la próxima primavera.



En «Spectrobes» vamos a vivir una aventura espacial intensa y muy bien llevada.

GANADORES DE LOS CONCURSOS

• **FORD RACING** Juego Big Mutha Truckers 2 DS + Coche RC
Juanma Ferrández (Alicante), Nadia Torres (Alicante), Javier Velasco (Almería), Alew Peralo (Barna), Rafael Gº Romero (Granada), David Ayuso (Murcia), Jesús Rico (Pontevedra), David Pérez (Zaragoza).

Juego Ford Racing 3 DS + Coche RC
Albert Bellera (Barna), Raúl Guerrero (Cádiz), Jorge Vidal (Castellón), Daniel Bellosta (Huesca), Miguel Á. Delgado (Jaén), Rubén Márquez (Madrid), Oscar Porras (Madrid), Adrián Rubio (Salamanca).

• **MARIO & LUIGI 2** Juego Mario & Luigi 2 DS
Juan Ramón López (Ávila), Mateo Fdez. Nítido (Barcelona), José Mari García (Burgos), Roger Berche (Lleida), Mercedes Valero (Lugo), Esteban Cardona (Madrid), Pedro Torres (Sevilla), Pablo Cabezuolo (Valencia), José Luis González (Valladolid).

Consola DS + Juego Mario & Luigi
Miguel Rincón (León)

• **SALVAJE** Juego Salvaje (GB)
Rubén Cifuentes (Albacete), Juan Francisco Guerrero (Alicante), Fernando Navia (Badajoz), Nuria Pérez (Barcelona), Santiago Lara (Ciudad Real), Antonio Gómez (Guipúzcoa), Jesús González (Guipúzcoa), Alejandro Díaz (Murcia), Mario Marcos (Palencia), Enrique de Casimiro Ludeña (Valencia)
Game Boy Micro + Juego Salvaje
Agustín del Castillo (Sevilla).

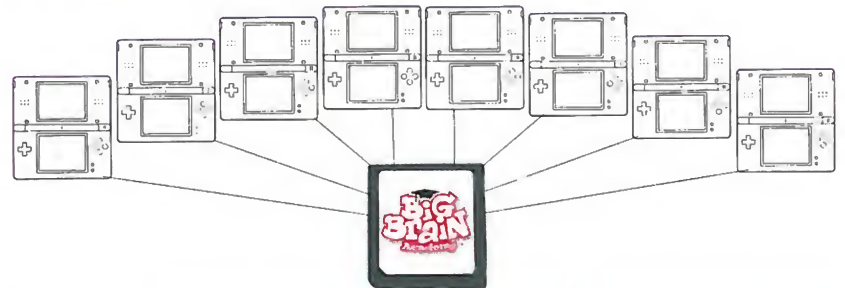


¿CUÁNTO PESA TU CEREBRO?

Ahora, a través de divertidos retos mentales, te vas a poder ver las caras con otros cerebros



Big Brain Academy es uno de esos programas que demuestra que usar el cerebro puede ser de lo más entretenido. Cinco categorías de ejercicios con un montón de desafíos diferentes pondrán a prueba tus neuronas... ¡y las de tus amigos o familiares!



Con un CARTUCHO 8 jugadores

La tecnología de la Nintendo DS permite que otros 7 jugadores puedan descargar temporalmente en sus consolas el juego **Big Brain Academy** y así competir en las mismas pruebas simultáneamente como en los mejores programas televisivos.



Touch!
Generations

EL OCIO PENSADO PARA CUALQUIER GENERACIÓN

BRAIN
TRAINING

TRAUMA
CENTER

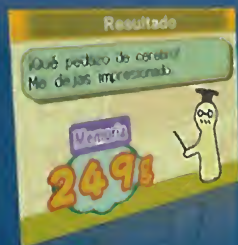
ELECTRO-
PLACTON

TETRIS

BIG BRAIN
ACADEMY

NINTENDOGS

El cerebro humano pesa una media de 1,3 Kg., poco más que una bolsa de azúcar. El cerebro más pesado del reino animal es el de la ballena, con unos 7,8 Kg. de peso. ¿Cuánto pesa tu cerebro?



www.touchgenerations.com

¡Descubre por qué es la portátil más buscada!

5 RAZONES para tener una DS LITE



La portátil más exitosa del momento, Nintendo DS, ha evolucionado. DS Lite es como una DS pero más pequeña, ligera, brillante... ¡la belleza en tus manos!



1 Es más **pequeña y ligera**

¡DS Lite te cabe en cualquier bolsillo! Ha "bajado" de peso y ha reducido sus dimensiones para convertirse en la consola más portátil y estilosa.



2 Sus **pantallas brillan más**

DS Lite tiene 4 niveles de brillo, para que nunca te afecte la luz exterior. Podrás jugar en cualquier circunstancia, siempre con la mejor visibilidad.



Nivel de brillo 1: Mínimo

Es el mismo de la Nintendo DS original y, sí, se ve bien. Pero ocurre que, a veces...



Nivel de brillo 2: Bajo

...si estás en un lugar con mucha luz, molaría que la pantalla brillara más. Y...



Nivel de brillo 3: Alto

...con DS Lite puedes hacerlo eligiendo el nivel de brillo en el menú de la propia DS.

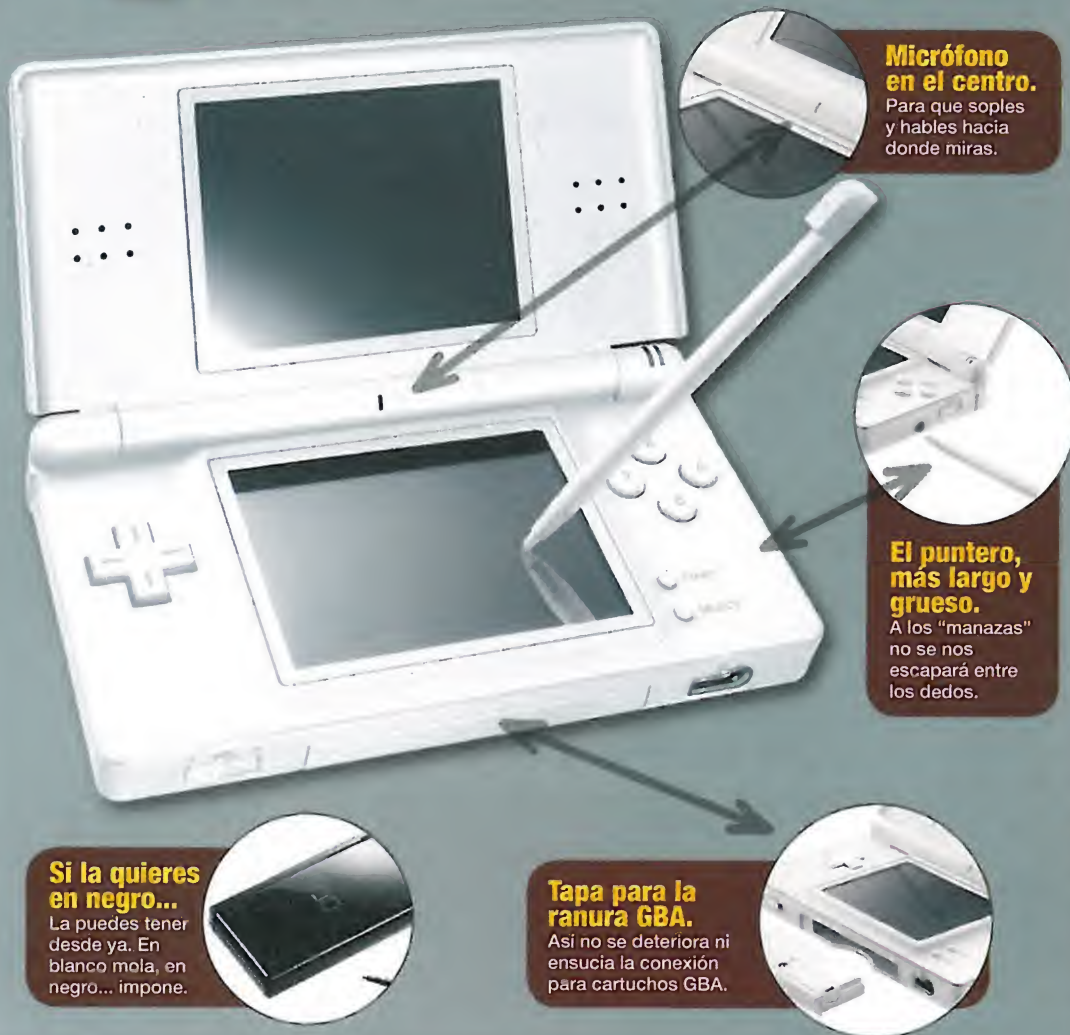


Nivel de brillo 4: Máximo

Pero ten en cuenta que, a mayor nivel de brillo, menor duración de la batería.

3 Su diseño "cool"

Su diseño cautiva a todos, pero hay otros detalles que la hacen aún más interesante.



Micrófono en el centro.

Para que soples y hables hacia donde miras.

El puntero, más largo y grueso.

A los "manazas" no se nos escapará entre los dedos.

Si la quieres en negro...

La puedes tener desde ya. En blanco mola, en negro... impone.

Tapa para la ranura GBA.

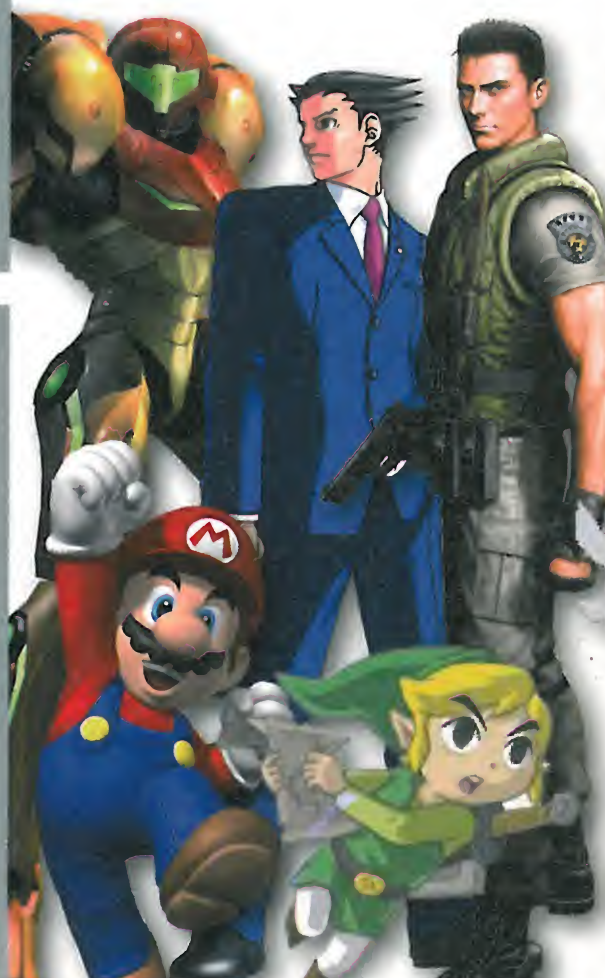
Así no se deteriora ni ensucia la conexión para cartuchos GBA.

4 Sus juegos

Variedad y cantidad jugable a tu disposición.

Disfrutar de los juegos es fácil con un DS Lite. No sólo por todas las mejoras de hardware que estamos viendo (más portátil, pantalla más brillante), si no porque además vas a encontrar cantidad y variedad de buenos juegos. Seas un jugador ocasional, o muy forofo, te gusten más los arcades o te pirres por los juegos originales, el catálogo de DS tiene un juego para ti. Aquí tienes unos ejemplos...

- **New Super Mario Bros.:** Plataformas clásicas junto a estupendos gráficos 3D. Flipa tanto a veteranos como a nuevos jugadores.
 - **Metroid Prime Hunters:** Sí, también hay disparos, acción, aventura y ¡una saga de lujo!
 - **Zelda Phantom Hourglass:** Hablando de sagas de lujo, sí, podrás jugar con la última aventura de Zelda, que es la repanocha.
 - **Brain Training:** ¿No has oído hablar de los juegos que ponen en forma tu cerebro? Pues también, también los tienes en tu DS Lite.
- ...y muchos juegos más.**



5 Su potente batería

Sí, este es otro de los "grandes cambios" para el jugón. ¡La batería dura casi el doble!

¡Te dura un día enterito!

DS Lite es la consola perfecta para llevar encima un día de playa. Puedes estar jugando todo el día, que la batería aguantará. ¡Hasta el mismísimo Sol se te va a acabar antes!



**¡Aguanta 19 horas seguidas!
y se recarga en 3 horas!**

¡HAZTE CON EL TESORO!



12+
TM
www.pegi.info

bvg
DEUTSCHE
GAMES

AMAZE
ENTERTAINMENT

!!!SUMÉRGETE EN LA AVENTURA!!!
YA A LA VENTA

NINTENDO DS

GAME BOY ADVANCE

© Disney. GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

¡¡Esta casa se quiere comer mi DS!!

MONSTER HOUSE

Qué mejor para los calores de agosto que una aventura en una casa terrorífica. ¡Sudarás a tope!

➤ DATOS DEL JUEGO

➤ NINTENDO DS

➤ AVENTURA

➤ AGOSTO

➤ Compañía: THQ

➤ Equipo: AM2

➤ Origen del Juego: USA

➤ Jugadores: 1-2

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

➤ La película que versiona es de Columbia Pictures, se proyectará en agosto y la veréis tanto en salas normales como en cines 3D gracias a su increíble tecnología de animación.

➤ Podréis jugar con "Thu Art Dead", el juego arcade 2D que aparece durante la película. Seguro que mola, pero tenemos que verlo, claro.

➤ ¡MIEDO Y RISAS!

➤ La peli da miedo pero tiene mucho humor. Así será también el juego.

DJ es uno de los protas de la nueva peli-juego que estamos a punto de ver en las portátiles. Con su pistola de agua, tendrá que combatir contra cientos de criaturas. ¿Les gustará el agua?



PANTALLA SUPERIOR



Cada uno de los tres personajes tendrá sus propias habilidades. En cualquier momento podrás elegir a uno de ellos para jugar.



PANTALLA SUPERIOR



En la pantalla superior, acción a tope: caña contra los bichos, desde una vista aérea. En la táctil, plano de situación.

La casa de Monster House es especial. Cuando llega Halloween, sólo piensa en zamparse niños. Pero hay tres que se han propuesto aguarle la fiesta. Y con sus pistolas... de agua y gran valentía y arrojo, se van a colar en sus habitaciones para descubrir el misterio. Si estás listo, sigue...

¡Qué miedo tengo!

¡Pero no te hemos dicho que siguieras solo si estabas listo! En fin, échale valor, hombre, que seguro que cuando veas la película te entran más ganas de ayudar a este trío de colegas (DJ, Chowder y Jenny) a salvar al vecindario de la casa comilona. Porque prácticamente vamos a ver al mismo tiempo el estreno en cine y los juegos en las tiendas. La peli tiene una pinta de muerte (y de susto), es de animación y la han hecho

dos monstruos de la tecnología: la compañía Imagemovers, de Robert Zemeckis (el de Regreso al Futuro) y la gente de Sony Pictures Animation. Los momentos clave los tendremos en exclusiva en nuestra DS, porque en la doble pantalla deberemos adentrarnos en las partes más oscuras y lóbregas de la casa, con sus trampas, misterios y, sí, mogollón de extrañas criaturas que habrá que combatir con... ¡pistolas de agua! Bueno, al menos podremos aprovecharnos de las características y habilidades únicas de los tres protagonistas. Porque podremos cambiar de personaje cuando lo necesitemos. Lo dicho, que si no tienes nada que hacer este verano, te invitamos a explorar una casa que se lo zampa todo. Para que luego digan que el túnel del terror da miedo, ¡eso es que no han visto Monster House!



TAMBIÉN PARA TU GAME BOY

¿Te creías que te ibas a escapar de la casa monstruosa? Pues no, para ti también habrá ración de aventura en la casa más "chungu" que ha habido nunca en el cine. Y el desarrollo del juego será en la línea del de DS, con exploración por la casita y destrucción de bichos y criaturas. Seguro que te va a gustar.

¡Los juegos, reunidos, jamás serán vencidos!

CLUBHOUSE GAMES

¿Te gustaría tener más de 40 juegos de cartas, puzzle, azar y algún deporte que otro... ¡en una sola tarjeta!?

▶ DATOS DEL JUEGO

▶ NINTENDO DS
▶ PASATIEMPOS
▶ SEPTIEMBRE

▶ Compañía: NINTENDO
▶ Equipo: AGENDA
▶ Origen del Juego: JAPÓN
▶ Jugadores: 1-8

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Es posible que el título del juego en España sea «42 juegos de siempre». Así, tus abuelos lo mismo se atreven a coger la DS y echarse una perejila táctil.
▶ Algunos de los juegos se saldrán un poco del estilo «clásico» imperante y tirarán más hacia... «WarioWare»: ¡juegos de lo más tonto, pero también superdivertidos en modo multijugador!

▶ ¡ÉCHATE UN LO QUE SEA!

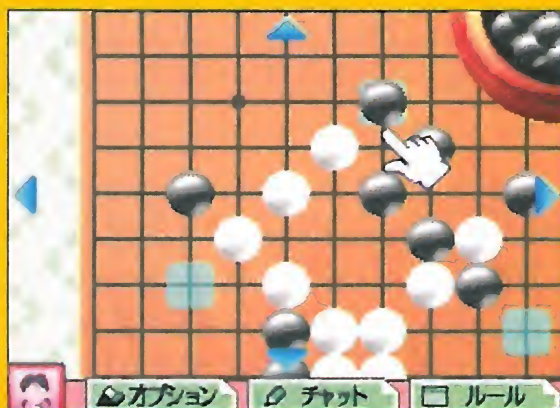
▶ ¡Porque con más de 40 juegos en tu DS te tienes que divertir, eso seguro!

¿UNAS PACHANGAS, AMIGO?

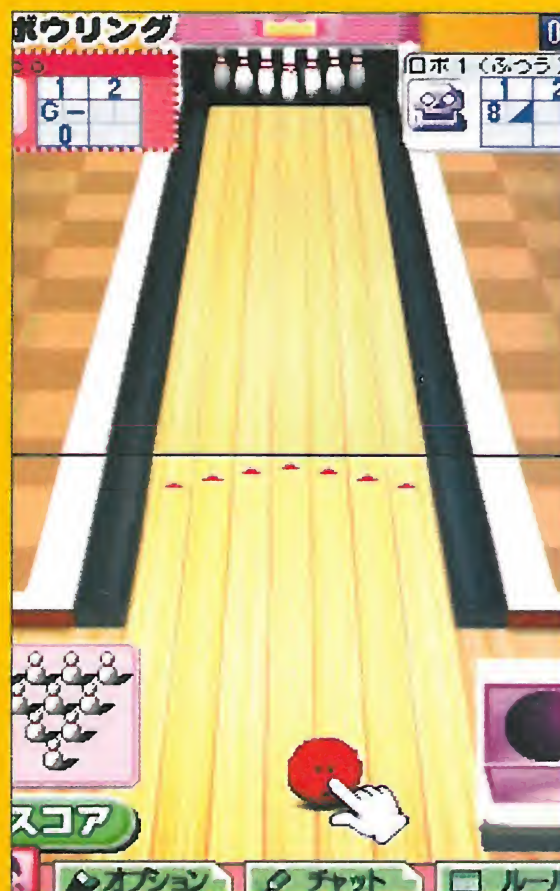
Con «Clubhouse Games» vas a ir haciendo amigos al paso. Podrán jugar hasta 8 amigos a la vez con una sola tarjeta DS y, encima, a un montón de juegos clásicos, superconocidos para todos.



Habrà un cerro de juegos de cartas, y seguro que encontrarás algunos que ya conocías. En nuestro caso... ¡la perejila en japo!



Descubrirás que hay un montón de juegos divertidísimos que, con pillar un puñado de judías y... ¡No, mejor en DS y tumbado!



La doble pantalla se aprovechará en algunos juegos como el de los bolos, donde, por supuesto, lanzarás la bola con el puntero.

Anda, pues claro que te gustaría, como a todo el mundo! Por eso Nintendo va a ampliar horizontes y mirar al... al pasado. ¡No, si eso no es malo! Fijo que la mayoría de los juegos que incluirá esta tarjeta DS los has jugado alguna vez con la familia o los amigos. De cartas, habrá un montón, pero nada de "tute perrero" ni "mus a parejas de tres", sino algo más parecido al "burro", el "mentiroso" y cosas así, sencillitas. ¿Cómo?, ¿que tampoco has jugado a esas historias? Pues tranquilo, que seguro que te encontramos algo. A ver... ¿Un solitario?, ¿no? Porque los hay. ¿Juegos de tablero tipo la oca?

Ya. ¿Puzzles, dardos, bolos, backgammon, el juego de la patata caliente pero sacudiendo una botella de gaseosa...? ¡Y si te decimos que todos se jugarán con el punterooo!

¡Ah, entonces sí que mola!

Em... Si, todo se hará con el puntero: tirar el dado, un dardo, soltar una carta... Además, habrá varios modos de juego, entre ellos un modo "Aventura" que te propondrá superar retos cada vez más difíciles en distintos grupos de juegos y que, seguro, irá acrecentando tus piques personales. Y si te gusta jugar a las cartas y estas cosas pero con un nutrido grupo de gente... sí, eso es, podrás compartir todos estos juegos con hasta 8 jugadores, tanto con más tarjetas de juego como sin ellas. ¡Ve practicando el "barajeo tauriano", que hasta septiembre...!



AJEDREZ TÁCTIL

¿Eres de los que sale por ahí y lleva su ajedrez portátil electrónico en el bolsillo? Pues si te crees un Bobby Fisher, este juego te va a hacer feliz. Además de tener un simulador de ajedrez que promete un buen nivel de juego, puedes mover las piezas con el dedo, tocándolas. ¡Como en la realidad, claro! ¡La era de las coordenadas se acabó, ajedrecistas!



¿Se pasará Sam Fisher al lado oscuro?

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam deberá desmantelar una organización terrorista trabajando para ellos. ¿Se lo permitirá su conciencia?

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **ACCIÓN/INFILTRACIÓN**
- ▶ **SEPTIEMBRE**
- ▶ Compañía: **UBISOFT**
- ▶ Equipo: **UBISOFT MONTREAL**
- ▶ Origen del Juego: **CANADÁ**
- ▶ Jugadores: **1-2**

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

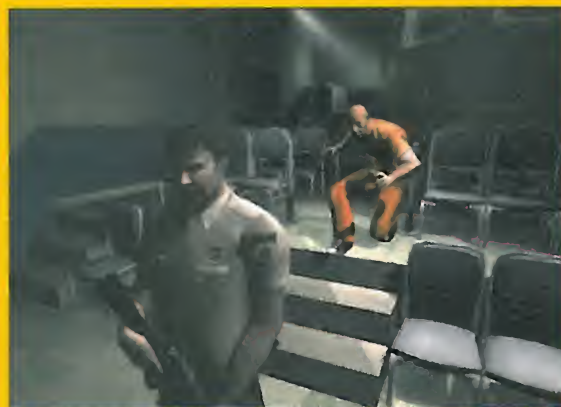
- ▶ Esta cuarta entrega no será tan "oscura" como las anteriores, y nos llevará por escenarios más "claritos" y luminosos que las otras tres.
- ▶ En el **modo cooperativo**, que se jugará a pantalla partida, el segundo jugador controlará al terrorista.

▶ DEPENDE SÓLO DE TI

- ▶ El destino de Sam será sólo decisión tuya. Aunque siempre podrás jugarlo otra vez para ver los distintos finales.



Para darle realismo al papel de agente doble de Sam, los desarrolladores se han inspirado en técnicas de agentes reales.



Sam empezará la aventura en la cárcel. Tendrá que ganarse la confianza de un terrorista ayudándole a escapar. ¡Dale al guardia!



Ser malos, ser buenos... Durante el juego habrá que elegir, y las decisiones nos llevarán por diferentes caminos a finales distintos.



Los distintos gadgets serán el pan nuestro de cada día. Visión nocturna, mini-cámaras, armamento sofisticado... ¡ja la última!



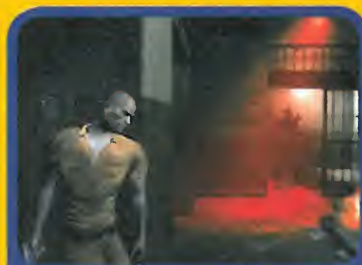
Los tiempos cambian y ahora los terroristas utilizan armamento de tecnología punta. Pero la NSA (los buenos) se adapta para combatirlos como sea, aunque eso implique... saltarse ciertas normas. Por eso Sam Fisher, tú, también cambiarás, al igual que tus objetivos y compañeros. A partir de ahora serás un agente doble y te infiltrarás en una banda

SAM FISHER ESTÁ DE VUELTA. El veterano agente tiene una nueva y difícil misión para su cuarto juego: infiltrarse en una banda terrorista para acabar con ella desde dentro. Arriesgado y... ¡emocionante!

terrorista para acabar con ella desde dentro. Tendrás que robar, amenazar, sabotear, traicionar... Lo que sea para ganarte su confianza y mantener oculta tu doble identidad.

Entre la espada y la pared

Tú decidirás a quién ayudar y a quién eliminar, pero siempre sopesando las consecuencias, ya que todo lo que hagas repercutirá en el desarrollo del juego y en tu destino. Usarás tácticas de agentes dobles reales en misiones bajo el agua, en tormentas de arena o entre enormes témpanos de hielo. Promete realismo a tope, este Sam... ¡y más brutal que nunca!



ACCIÓN A PARES

Esta entrega contará con un modo multijugador único. Podrás completar misiones cooperando con un amigo, y trabajar conjuntamente para superar infinidad de retos.

Nintendo

The Pokémon Company



¡CELEBRALO CON NOSOTROS!

Ven a Moviplaya con tu Game Boy Advance o SP y uno de tus juegos Pokémon Rubí, Zafiro, Rojo Fuego, Verde Hoja o Esmeralda y consigue uno de estos Pokémon:



249 LUGIA



250 HO-OH



244 ENTEI



381 LATIOS



380 LATIAS



006 CHARIZARD



144 ARTICUNO



243 RAIKOU



245 SUICUNE



025 PIKACHU

Acuérdate de tener espacio libre en tu equipo activo Pokémon.

Este verano prueba nuevas consolas, espectaculares juegos
y consigue uno de los Pokémon más deseados.

NINTENDO EN MOVIPLAYA 2006

www.nintendoplaya.com



Todos los días "Planeta Pokémon" en Jetix a las 16:30h.

¡Todo a punto para Wii!

¡EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS!

Sí señor, ya estamos contando los meses que quedan para el lanzamiento de la nueva Wii. A partir de ahora podréis enteraros de eso y de muchas más cosas sobre la consola más esperada de Nintendo en esta sección que ponemos en marcha ya.

•FECHA DE LANZAMIENTO:
entre octubre y diciembre 2006.
•PRECIO:
por debajo de 250 €

LA NOTICIA

Wii, de paso por España

A finales de junio, Nintendo organizó un mega-estreno de Wii en Madrid para prensa y tiendas que resultó un éxito.

El acontecimiento del siglo. ¡Wii está en Madrid! Al menos por tres días, la fiebre por Wii tomó las calles de la capital. La cita era en el glamuroso Hotel Puerta de América, todo un alarde de diseño. La convocatoria, 26, 27 y 28 de junio, para todos los medios, para las compañías de juegos con sede en España, para las tiendas, en fin, todo el sector de los videojuegos estaba invitado. Y nadie faltó a la cita.

¿Qué estrenaron?, ¿qué nos dejaron disfrutar? Pues los títulos imprescindibles para que todos se hicieran una idea de cómo funciona el nuevo mando. Había demos de

«Orchestra», donde dirigíamos el ritmo de una orquesta real; y de «Duck Hunt», en el que aprendimos a afinar la puntería para cazar al pato; versiones avanzadas de «Wario Ware», con los minijuegos y pruebas más flipantes e imaginativas del mundo; y de «Wii Sports», esa increíble combinación de tenis, béisbol y golf, que hoy por hoy es el juego preferido de la redacción de NA. ¡Menudos partidos de tenis que nos echamos!, ¡si tuvieron que despegarnos el mando de las manos! La conclusión es que todo el mundo acabó encantado con la consola y... con unos kilitos de menos de darle tanta caña al mando de Wii.

Afinando puntería.
Qué mejor presentación para Wii que disfrutar con sus primeros títulos. Aquí, mostramos nuestra puntería.

¡Bien hecho! Todo el sector de los videojuegos se apuntó a la cita, pero no hubo aglomeraciones porque Nintendo lo organizó perfectamente.

LA CONSOLA

¿Cómo se juega con Wii?

Aquí vamos a enseñarte las diferentes formas de jugar con el mando de Wii, y haremos un pequeño avance con los mandos extra que saldrán a la venta con la máquina.

ESTILO CLÁSICO

Dale la vuelta y cógelo con las dos manos. Vale para imular un volante, como en «Excite Truck», o en juegos donde uses los botones o el pad digital.



NUEVO ESTILO

Cógelolo como si fuera el mando a distancia de la tele, y descubrirás un nuevo mundo de posibilidades. Con el movimiento de tu mano podrás apuntar, moverte por la pantalla, jugar al tenis, tocar la batería, manejar una espada o dirigir una orquesta.



ESTILO "RETRO"

Este bonito mando lo utilizaréis para jugar con esas "joyas" que vamos a descargar por internet. Si, si, hablamos de juegos clásicos que podremos jugar en Wii gracias a la función de consola virtual que incluye la máquina.



PISTOLA LIGHT GUN

La pistola-mando que enseñaron en el E3 vendrá al pelo a juegos como Red Steel, y no sólo para ponerte aún más en situación, sino porque la "light gun" incorporará además un stick analógico.



La pistola tiene este aspecto tan sideral, y estará enlazada con un cable al mando normal de Wii.

EL NUNCHAKO

Es el pad con forma de pera que veis en la imagen. Incluye stick analógico y un botón a la altura del dedo índice. El nunchako se utiliza en combinación con el mando normal, y juntos se convierten, por ejemplo, en la espada y el escudo para defender Hyrule. También incluye un sensor de movimiento, que da aún más posibilidades de acción. En los arcades en primera persona, podemos movernos con el nunchako y usar el mando para apuntar.



Más datos del mando de Wii

El mando Wii no necesita cables y se conecta con la consola por tecnología Bluetooth (que permite la comunicación entre dos dispositivos sin cables). Tienes que estar a menos de 10 metros para que funcione. Ambos controles, el mando Wii y el nunchako, disponen de sensor de movimiento. El mando incluye altavoz, rumble y puerto de expansión. Tiene botón de on/off, pad digital, botones A, B, Minus, Home y botones 1 y 2. El nunchako tiene control analógico y botones C y Z.



El mando incluye sensor de movimiento

Se conecta a la Wii por Bluetooth

EXTRAS Y TÉCNICA



Estarás siempre conectado a internet

Aunque la consola esté apagada, tú podrás recibir mensajes o cualquier otra descarga a través de internet.

La conexión permanente con internet a través de Wii se llama **WiiConnect24**, y tiene muuuuuchas ventajas. Por ejemplo, Nintendo DS durante la noche y tú podrías descargarlas en tu portátil a la mañana siguiente. ¿Por qué no también demos para la propia Wii?, ¿y qué os parecería poder obtener extras, ítems especiales o incluso desbloquear nuevos jefes a través de internet? Un led te indicará si tienes nuevos contenidos para descargar. ¿Te imaginas cómo sería con juegos como Animal Crossing? Tus colegas te enviarían cartas o mensajes a través de internet y tú te conectarías con ellos cuando quisieras.



Jugarás con los clásicos de Nintendo

Podrás descargarte los juegos que han marcado una época y volver a jugar con Zelda, Mario, Sonic...

La Wii tiene una función que se llama consola virtual. Gracias a ella podremos disfrutar de nuevo con los juegos más sagrados de la Historia. Desde los primeros títulos de Zelda o Mario para NES a maravillas que sólo se han visto en otras consolas como Sega MegaDrive.

Además, Nintendo quiere que los pequeños desarrolladores aprovechen la para hacer juegos y comercializarlos a un precio razonable. Por ejemplo, entre 500 y 1000 Yen (3 y 5 Euros) por juego.

LOS JUEGOS

¡Futuros bombazos!

En esta sección vamos a presentarte cada mes los juegos más esperados de Wii. Elegiremos los proyectos más jugosos, publicaremos las últimas pantallas y os tendremos informados de todos los rumores. Estos serán los juegos que convertirán Wii en una máquina superventas.

¡Que empiece el espectáculo!

SMASH BROS. BRAWL

- Tipo de juego: Lucha
- Compañía: Nintendo
- Lanzamiento: 2007

Tenemos las respuestas a muchas de las preguntas que seguro os estáis haciendo desde que os presentamos este juego. Por ejemplo, ¿con qué mando se jugará? Pues veréis, el propio Mr. Sakurai, creador de «Smash Bros.» nos comentó que «iba en otra dirección respecto al mando», y nos dijo que no prestaríamos a nadie los mandos de CUBE. Sabemos también que el juego aprovechará al máximo la conexión Wi-Fi de la consola con un modo multijugador en el que se está trabajando duro. Y Sakurai ha advertido que «se van a investigar nuevas maneras para jugar a través de Internet».

Otra cosa que podemos soplaros es que el modo para un jugador va a ser mucho más profundo. ¿Y cómo veis lo de los personajes extra? Pero si parece que hay lista de espera para apuntarse a luchar en «Smash Bros.». Tenemos a Solid Snake, el héroe de «Metal Gear», a Samus (sin su traje especial), a Pit, el de «Kid Icarus», los perros de «Nintendogs» o al propio Wario. Y hay rumores que hablan de Rayman...



Pit. El arquero de «Kid Icarus», un jugazo para NES, será uno de los nuevos luchadores que podremos elegir al conectar el juego.

ELEBITS

Konami entra en Wii. Y lo hace con Elebits, una aventura de puzzles que aprovechará al máximo el nuevo mando de Wii. Con él podremos interactuar en los escenarios para localizar a los Elebits, unos seres que proporcionan energía. Será exclusivo Wii y podría estar disponible junto con la máquina.



CALL OF DUTY 3

Bombazo de Activision. «Call of Duty 3» se confirma como título para Wii. Su productor, Sam Nourani, apuesta por la libertad de juego que proporciona el nuevo mando, aunque aún tengan que ajustar su uso. Esta es la pantalla que acaban de publicar, ¿qué os parece la calidad gráfica, eh?



Pikachu. El Pokémon eléctrico volverá con fuerzas renovadas, así que mucho ojo a sus ataques-chispazo.



Espadas en alto. Los combates del modo "1 jugador" serán más intensos que nunca. Y los ataques nos dejarán flipados.



«SMASH BROS. BRAWL» PARA WII
TENDRÁ LA SELECCIÓN DE HÉROES
MÁS INCREÍBLE DE LA HISTORIA.



Mario a tope. Ojo con el bigotes, porque será uno de los protagonistas más potentes, el que plantará cara a todos.



Los perros. Si, sí, los simpáticos perrillos de «Nintendogs» harán algo más que ladrar en el nuevo «Smash Bros Brawl».

Samus. Así de atractiva se presenta la chica de «Metroid». Un cuerpo escultural y armas muy contundentes.



EL GRAN SECRETO

«Smash Bros. Brawl» fue la gran sorpresa del E3. Sus creadores lo mantuvieron en secreto, y sólo lo desvelaron en una multitudinaria rueda de prensa, en la que tanto Mr. Miyamoto como Mr. Sakurai, director del juego, respondieron a todas nuestras preguntas. Gracias a ello supimos cómo sería el juego y qué personajes se estrenarían.



Mr. Miyamoto y Mr. Sakurai presentaron en primicia el juego.



Habrà más personajes extra, además de los ya anunciados.

CHICKEN LITTLE

¡Hay un pollo en mi Wii!

A Disney también le va la marcha Wii. Además de las aventuras de este simpático pollo, que vendrá cargado de acción a lo largo de 2007 veremos cosas como Meet the Robinsons», basado en su próxima película, y «Piratas del Caribe 3», con el regreso del pirata más genial, Mr. Sparrow.



CARS

¡También en Wii!

Según recoge la web IGN, CARS, el juego-película de coches podría estar listo con el lanzamiento de la máquina. El control será en plan «Excite Truck», es decir, mando en horizontal, con las dos manos en plan volante. Pronto, más.



¡Un juego con el turbo pegado a las púas!

SONIC WILD FIRE

● **Tipo de juego:** Plataformas

● **Compañía:** SEGA

● **Lanzamiento:** marzo 2007

Las nuevas aventuras nos llevarán a la tierra de las Mil y Una noches. **Desiertos de dunas, oasis con palmeras y palacios** en los que esquivaremos columnas, tsunamis y cataclismos con velocidad y habilidad. El erizo avanzará de forma automática, nosotros controlaremos su dirección **moviendo el mando a izquierda o derecha**. Con el botón, ¡zas!, pegamos un salto, y si movemos el mando hacia adelante nos convertimos en bola mortal. Un **control muy intuitivo** que incluso en las situaciones más agobiantes no nos pondrá problemas. Por ejemplo, en los pinchos de las cornisas. Gira el mando débilmente hacia un lado y el erizo avanzará leeeeeento; dale un poco más de fuerza, y se pondrá las pilas. ¿Y gráficamente? Pues de lo mejor. **Escenarios enormes, 3D perfectamente recreado**, y una cámara que nos traslada la acción con mil detalles. La guinda a uno de los pasteles más dulces que saldrán para Wii.



Turbo! La demo del juego combinaba velocidad y habilidad. Y todo lo controlábamos a la perfección con el mando de Wii.



Con tino. Supera estos pinchos moviendo el mando a un lado u otro.



Volando. Basta pulsar un botón y mover el mando hacia adelante para que Sonic desafíe las leyes de la gravedad.

AVATAR

La apuesta de THQ.

«Avatar» está basado en una serie del canal Nickelodeon. Tiene elementos de mitología, combinados con magia y combates de artes marciales. Nuestras últimas noticias es que podría salir con la máquina, o sea más o menos para noviembre. Tiene buena pinta.



BOB ESPONJA

¡Será de los primeros!

Brazos abiertos para recibir a otro héroe de los dibujos. Se llama Bob Esponja y en «Creature from the Krusty Krab» le veremos hacer de todo para salvar su mundo: volar, lanzarse en paracaídas, carreras... a lo largo de nueve niveles en los que el mando de Wii va a echar humo.



¡Va a dar la "campanada" en Wii!

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

● Tipo de juego: Plataformas ● Compañía: SEGA ● Lanzamiento: 2006

El nuevo Monkey Ball es exactamente el tipo de juego en el que piensas cuando conoces Wii. **Desafiante, divertido, y con un control que encaja como anillo al dedo con el nuevo mando.** Lo coges en horizontal, al estilo clásico, y dando toques a derecha o izquierda cambias la dirección del mono en pantalla. Que ya sabes que irá dentro de una burbuja, y que en cada fase

deberá recorrer un laberinto lleno de rampas, curvas con precipicios, trampas y ondulaciones. Menos mal que en esta versión de Wii, **los monos estrenan salto:** los chavales pueden saltar con sólo hacer un gesto hacia arriba con el mando.

Y para cuando te canses de tanta tensión, una **fiesta de minijuegos** diseñados en exclusiva para el mando de Wii y con multijugador a tope.



El jefe. Así terminarán los niveles laberínticos, con un temible "boss" al que habrá que buscar su punto débil para derrotar. ¿Cuál será el de éste?



Control. Hará falta y mucho, para conducir la burbuja del mono por estos caminos. El objetivo es coger todas las bananas y ¡no caerseeeeeeeee!



¡Tiembra Mario! En el nuevo «Monkey Ball» vamos a ver los minijuegos más divertidos y variados.

BOMBERMAN

Vuelve la leyenda.

¿Cuándo se ha perdido Bomberman el estreno de una consola? ¡Nunca! Y por las imágenes que tenemos, está claro que se pasará por Wii con uno de sus arcades llenos de minijuegos. ¿Imagináis un modo Wi-Fi multijugador? Eso podría ser la bomba, ¿no?



DRAGON BALL

¡Ya llega Budokai 2!

Confirmadísimo el estreno de Goku en Wii. La única duda que nos queda es cuándo estará listo finalmente, y respecto a eso tenemos que deciros que los rumores apuntan a un lanzamiento este año. ¡Ojalá se cumplan, desde luego! Va a ser un juego de lucha total.



APRENDE Y JUEGA
CON



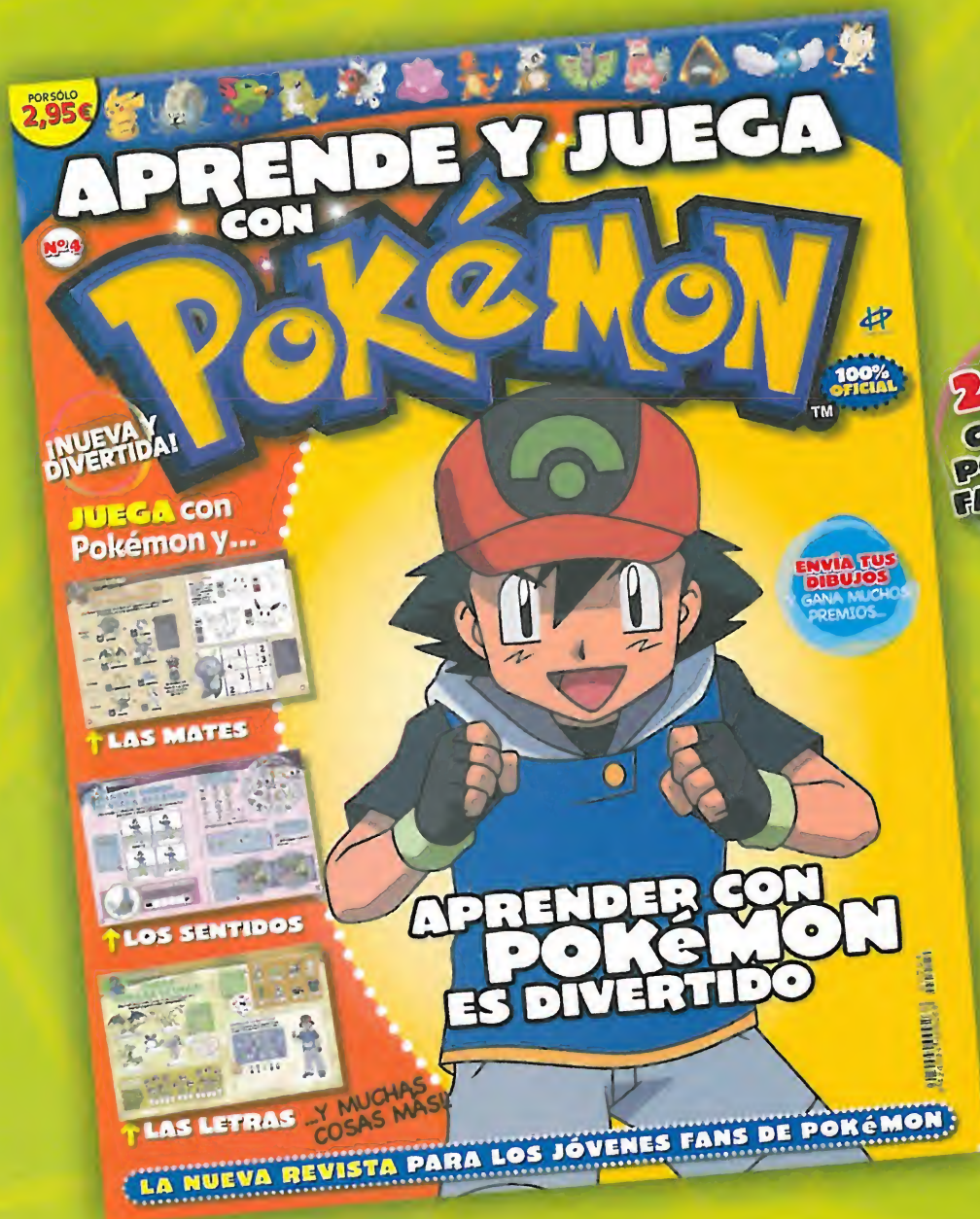
Pokémon



**¡TU REVISTA FAVORITA
DE ACTIVIDADES Y PASATIEMPOS!**

**2 SUPER
REGALOS**

**CUADERNO
PINTA Y
COLOREA**



**20 PAG
CON TUS
POKÉMON
FAVORITOS**



LAS 3 EN RAYA

Este verano,
pásalo en
grande
con "el 3
en Raya" de
Pokémon.

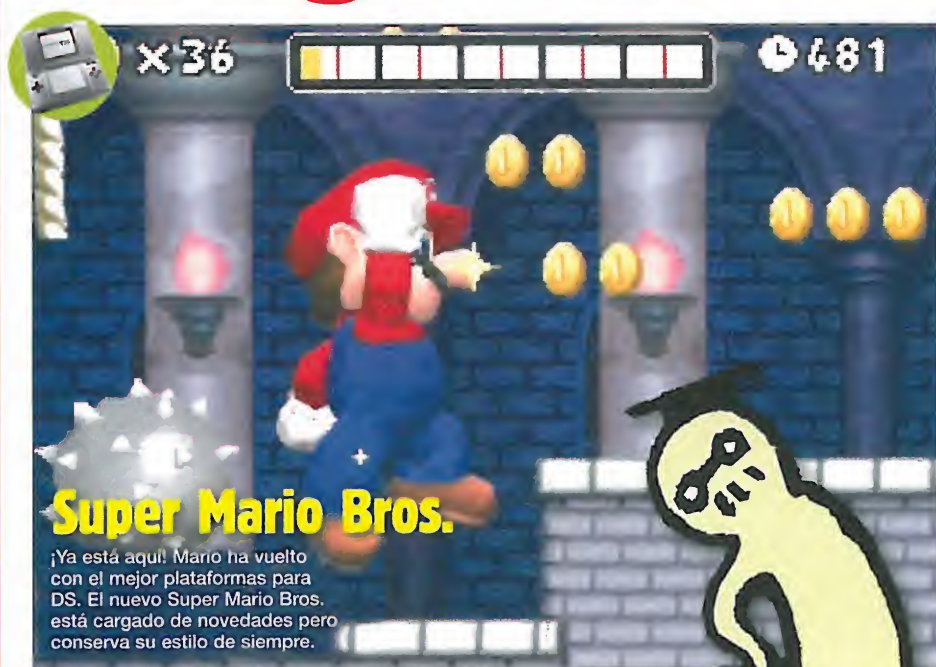


POR SÓLO
2,95€

YA A LA VENTA

¡Búscala en tu quiosco!

En Agosto...



Super Mario Bros.

¡Ya está aquí! Mario ha vuelto con el mejor plataformas para DS. El nuevo Super Mario Bros. está cargado de novedades pero conserva su estilo de siempre.

BIG BRAIN ACADEMY

¡PON EN FORMA TU CEREBRO! Para que tus neuronas no se queden dormidas, aquí tienes un nuevo desafío mental. Un juego con ejercicios divertidos y desafiantes para que descubras cuánto pesa tu cerebro. La siguiente entrega al genial «Brain Training» viene pisándole los talones en frescura y variedad de actividades. Hay que probarlo, seguro.



Cars

Sumérgete en el mundo de los coches vivos de Cars y ayuda a Rayo McQueen a ganar el campeonato Pistón.



Final Fantasy IV

Todo un clásico del RPG ahora para tu GBA. Si eres un auténtico rolero... ¡estás de enhorabuena, chaval!

11 SUPER NOVEDADES

Nintendo DS

- ★ Super Mario Bros. 26
- ★ Piratas del Caribe 2 30
- ★ Cars 34
- ★ Nintendogs Dálmata 36
- ★ Big Brain Academy 38
- ★ Age of Empires 48
- ★ Electroplankton 49

GameCube

- ★ Cars 54

Game Boy Advance

- ★ Final Fantasy IV 50
- ★ Megaman 6 52
- ★ Sigma Star Saga 53

Código PEGI de clasificación



¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.



NOVEDADES



FICHA TÉCNICA NINTENDO DS



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1-4 (DESCARGA)

- Niveles: 8 MUNDOS
- Modos: HISTORIA, MINIJUEGOS
- Extras: 27 MINIJUEGOS

Funciones DS:



- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Gracias Mario por ser como eres!

NEW SUPER MARIO BROS.

El mejor juego de plataformas de todos los tiempos vuelve totalmente renovado a DS. ¡Qué suerte tenemos!

Igualar un clásico del calibre de «Super Mario Bros.» puede parecer, a priori, poco menos que imposible. ¿Qué podría hacer Nintendo para mejorar lo que ha demostrado ser un juego inmejorable? ¿Cómo se supera un título que lleva más de veinte años probando que es incombustible? En definitiva, ¿qué quiere decir ese NEW que se ha colado delante del nombre de nuestro querido juego? Pues significa exactamente eso, una NUEVA demostración de maestría y buen gusto al combinar lo más clásico y lo más moderno del mundo de los videojuegos.

De vuelta a lo básico

No esperéis grandes cambios en la mecánica que encandiló a varias generaciones de jugadores porque no los hay, al menos no a primera

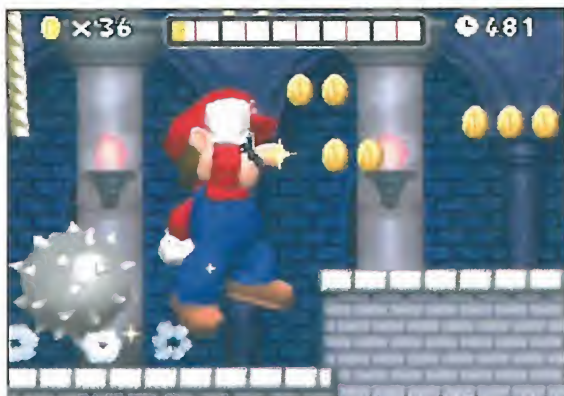
vista. Mario no necesita más de dos botones para hacernos disfrutar: salto y carrera. Con estos simples comandos recorreremos los **ocho mundos** de los que se compone el juego. Dentro de cada mundo nos esperan fases repletas de setas, enemigos «conchudos», plataformas de todas las clases y, por supuesto, bloques, montones de bloques. Que

sólo se necesiten un par de botones para desenvolverse no quiere decir que el repertorio de movimientos del fontanero sea limitado. De hecho, se ha ampliado bastante. Los mapeados nos exigirán **utilizar nuevos movimientos como el triple salto**, brincos apoyándonos en las paredes, barridos por el suelo a toda velocidad, o el «ground pound», ▶

AYUDA AL ALCANCE DE TU PUNTERO

Durante el juego, la pantalla inferior nos mostrará información sobre el mundo en el que nos encontramos, camino recorrido, monedones y demás, pero lo realmente interesante es el ítem que podemos almacenar. Cuando lo necesitemos, sólo habrá que tocar la pantalla para que caiga directamente sobre nuestro Mario.





En esta pantalla alucinas con el tamaño de Mario, el flipante diseño de sus gráficos, la profundidad de los escenarios...



En este nuevo Mario se juega con las deformaciones del terreno, las pendientes, las bolas de pinchos que se abalanzan sobre ti...



¿Os apetecen unas manitas de poker contra Luigi? Los minijuegos que podeis encontrar aquí son de lo mas variado.

MARIO INTELECTUAL

Además de la aventura principal, «NEW Super Mario Bros.» incorpora un montón de minijuegos para explorar en cualquier momento. Es tan completo que trae hasta varios puzzles como el de aquí abajo, en el que debemos tocar una casilla para que cambien todas las adyacentes haciendo coincidir los dos esquemas que muestra.



En este «Mario Bros.» también hay tiempo para pensar.

¡UN ARTISTA! Mario combina la jugabilidad de siempre con la espectacularidad de sus nuevos gráficos.

MARIO FRATRICIDA

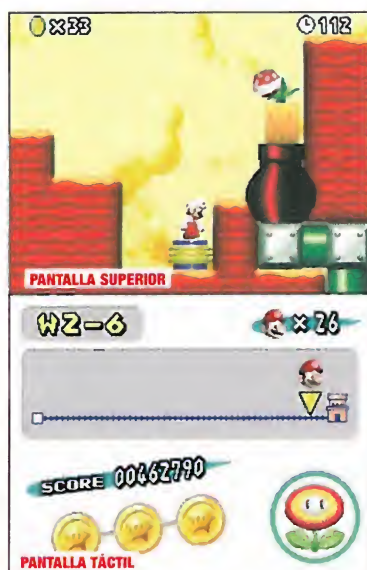
El modo "multi" de un cartucho nos permite enfrentarnos en un duelo para conseguir cinco estrellas antes que el otro. Con varios cartuchos hay minijuegos.



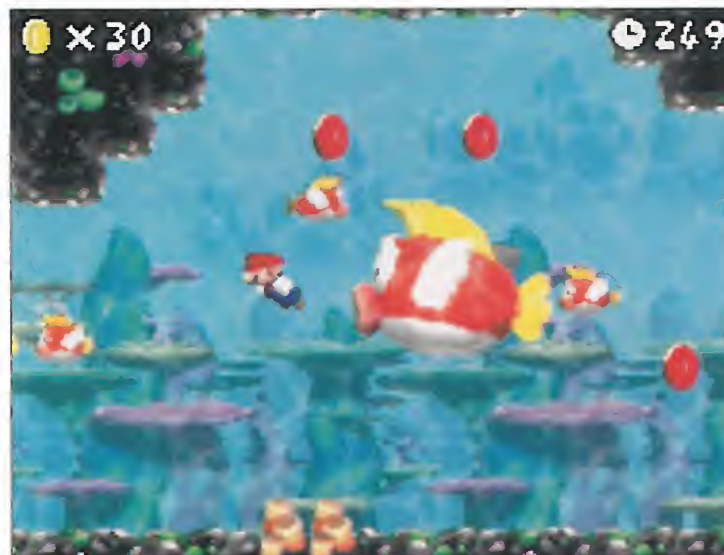
Pisar a tu compañero para robarle sus estrellas es una estrategia.



La bandera que da puntos al final de cada fase es un clásico que no falta.



Las plantas piraña siguen siendo un estorbo. ¡Fuera de mi tubería, bicho!



Las fases acuáticas exigen más habilidad que nunca al desplazarnos, ya que están plagadas de animales acuáticos que sólo se pueden eliminar con bolas de fuego.



En la nieve podemos deslizarnos por las cuevas y arrollar así a los enemigos



Si buscas los secretos con ahínco te vas a inflar de monedas y vidas extra.



PANTALLA SUPERIOR



Consigue encastrar las bolas de pinchos en los caparazones usando el "peazo" tirachinas de abajo. Para tensarlo utilizaremos el puntero con gracia y salero.



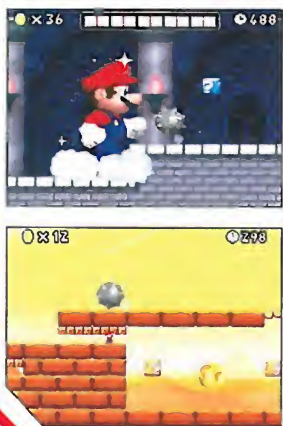
Los diferentes escenarios suenan de otras entregas, pero ahora tienen un modelado 3D que los embellece mucho. Así da gusto patear wiggles y lo que haga falta.



También tendremos fases con avance lateral automático en las que hay que estar pendiente de no quedarse atrás. Mientras sigamos subidos al bicho azul...

MARIO EXAGERADO

Hay nuevas y espectaculares setas en este juego. Unas hacen crecer a Mario y con otras se quedará muy canijo.



► más conocido por estos lares como "culetazo" y punto.

Además de los movimientos, las novedades llegan también en forma de ítems. Los más llamativos son dos nuevas clases de setas que transformarán a Mario en un gigante que ocupa toda la pantalla, o que le reducirán al tamaño de un ratón. Cuando el bigotudo coge la seta enorme nada puede pararle, y es un gusto ver como bloques, enemigos, tuberías, y todo lo que se ponga por delante salta por los aires a nuestro paso. La seta enana la necesitaremos para acceder a zonas ocultas y colarnos por mini-tuberías, descubriendo los montones de secretos de los que hace gala el cartucho. Y no son estos los únicos ítems nuevos, también tenemos conchas protectoras y más sorpresas que necesitaremos para hacer frente al plantel de enemigos que se ha juntado para la ocasión.

Y es que no falta nadie, desde las abundantes tortugas "Koopa

Troopa", hasta los "Baby Bowser" que te esperan en el castillo al final de cada mundo, pasando por peces y anguilas en las fases acuáticas, o los carismáticos "Boos" que habitan las casas encantadas. Como os decimos, está todo el mundo.

Muy bien acompañado

Aparte de la magnífica aventura principal, «New Super Mario Bros.» llega acompañado de un enorme surtido de minijuegos que aprovechan las funciones táctiles de nuestra DS al máximo. Hay cuatro grupos de minijuegos divididos en acción, puzzles, tablero y varios. Los dedicados a la acción exigirán reflejos y habilidad con el puntero; los puzzles son más tranquilos, pero nos harán utilizar las células grises con pericia; los minijuegos de tablero nos proponen varios divertimentos con cartas (poker incluido); y los varios son exactamente eso, minijuegos que no encajan en las categorías anteriores. Si a esto le sumáis la

posibilidad de competir en modo multijugador en estas pruebucillas, la diversión se puede multiplicar hasta límites insospechados.

Multijugador para todos

Y si no disponéis de un cartucho para cada consola, siempre podréis enfrentaros usando un solo juego en una disparatada competición entre Mario y Luigi. Se trata de conseguir estrellas que van apareciendo por el escenario antes de que lo haga el contrario, y podréis robároslas el uno al otro saltando encima de tu contrincante.

El nuevo Mario transmite la misma sensación de jugabilidad que antaño, pero adaptado a estos nuevos tiempos. Ante un juego así, sólo nos queda recomendaros que probéis un poco de magia nintendera si sois demasiado jóvenes para haber jugado al primer "Super Mario Bros.", o que reviváis una época dorada, con nuevos escenarios e ítems, pero con la misma diversión insuperable.



En las casas encantadas encontraremos liosos laberintos y nuevos tipos de fantasmas, como este tan de buen ver.



Cualquier fase es fácil si usamos la seta gigante y corremos "to p'alante", pero olvídaos entonces de descubrir un sólo secreto.



PANTALLA SUPERIOR



PANTALLA TÁCTIL

Averigua cual de los wiggler durmientes de abajo tiene el mismo dibujo en su cuerpo que el que se pasea por arriba.

¡COSAS NUEVAS!
Hay novedades en los movimientos y en los ítems, que harán de Mario un gigante o un enanito.

MARIO VARIADO

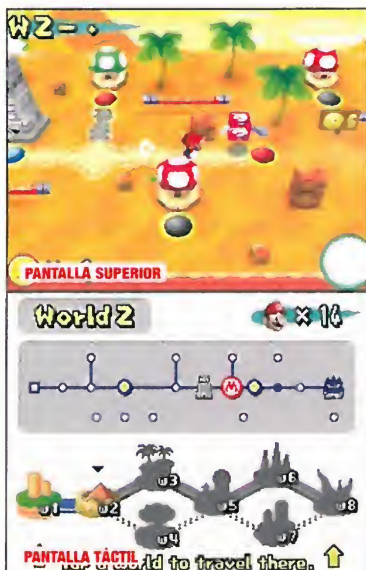
Como os decimos, por minijuegos no va a ser... Teneis a vuestra disposición una tremenda variedad que va de los juegos de cartas a la más pura acción táctil.



Haz saltar a Mario con el puntero para que elimine los shyguys.



Tanto bloque y Mario hecho un canijo, de modo que no puede romperlos.



En las pantallas del mapa podemos ver el camino principal y los alternativos.



Muchos enemigos proceden de otros juegos de Mario para consolas "de mesa"



¡Deprisa, encuentra a Wario entre todos estos caretos y tócalo con el puntero!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

96

▲ Conservan el estilo, pero con la profundidad de las tres dimensiones.

▼ El excelente nivel baja un tanto en algunos minijuegos.

SONIDO

95

▲ Música tan pegadiza como siempre. Los efectos muy variados.

▼ Que Mario no pare de gritar con esa voz tan aguda.

JUGABILIDAD

99

▲ Un control simple, pero con montones de movimientos, y un desarrollo impecable que te pega a la pantalla.

▼ Se alquila este espacio.

DURACIÓN

95

▲ Montones de minijuegos y secretos difíciles de encontrar.

▼ Los 8 mundos saben a poco. Siempre queremos mucho más Mario.

TOTAL 97

▲ Plataformas geniales, minijuegos a montones, multijugador...

▼ Si no buscas los secretos, te lo pasarás rápido.

VALORACIÓN



UN NOVEDOSO CLÁSICO EN DS

Lo mejor de «New Super Mario Bros.» es la forma en que incorpora un montón de novedades sin alterar el desarrollo simple y adictivo que lo caracteriza. Y es que una vez que comienzas la partida, es imposible cansarse. Pero si eso ocurriese, siempre queda un aluvión de variados minijuegos y un modo multijugador. Impagable.

LA DOBLE PANTALLA

Reservada para los minijuegos.

La verdad es que en la aventura principal sólo tocamos abajo para usar nuestro ítem de reserva y escoger mundos. Donde se aprovechan la doble pantalla y la función táctil es en los minijuegos que completan el cartucho.



FICHA TÉCNICA NINTENDO DS



- Compañía: BUENA VISTA GAMES
- Desarrollador: AMAZE ENT.
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1-2 (MULTIJU.)

- Niveles: 7 ESCENARIOS
- Personajes: 3 + 5 OCULTOS
- Modos: HISTORIA Y COOPERAT.

Funciones DS.



- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Un nuevo tesoro para tu DS!

PIRATAS DEL CARIBE 2

El capitán Sparrow vuelve a tener problemillas y, junto a Elizabeth Swan y Will Turner, ¡va a resolverlos por las bravas!

Más de uno ya habrá ido a ver la película, habrá salido "alucinaíto" del cine imitando el paso de Jack Sparrow, combatiendo a espada limpia (pero imaginario) todas las inocentes papeleras del camino hasta su casa y, desde entonces, estará deseando poder jugar tan emocionante aventura en su DS. ¡Pues enhorabuena, "más de uno", porque el juego para DS basado en esta peli te va a provocar todas las emociones que esperabas!

¡Más de uno, bastantes más!

La aventura vista en la peli se convierte, en DS, en un arcade de acción en 3D, de los de enfrentarte a tres o cuatro enemigos que se te acercan por distintas direcciones. Siguiendo el argumento (más o menos, porque se toma alguna licencia), vas manejando a Jack,

Will o Elizabeth por los siete escenarios, cada uno dividido en más de una docena de niveles que tienes que completar jugando con un mismo personaje. Así, nada más empezar, juegas como Jack Sparrow, que tiene que arreglárselas para salir de la inmundicia prisión en la que está encerrado. Y salir es bien fácil: esperas a que te abran la puerta

durante la escena cinemática y, a la que te dejan mover a tu chaval... ¡te lías a mandobles con todo el que se cruce en tu camino! Tienes botones para atacar, saltar, defenderte, y otro para el ataque especial. Y con todos puedes realizar combinaciones para conseguir golpear a diferentes alturas y distancias. Aunque, ya desde el primer momento, en la ▶

¡LOS PIRATAS TIENEN UN... ALGO ESPECIAL!

Si, Jack, Will y Elizabeth tienen ese... ¡un algo que hace que los malos caigan rendidos a sus pies! Sparrow dispara una bala que rebota por todos lados, Will se pone a lanzar hachas a toda caña y Elizabeth da espadazos a dos manos; y todos se cargan a quien pillen de por medio. Hablamos del golpe especial, claro.





PANTALLA SUPERIOR

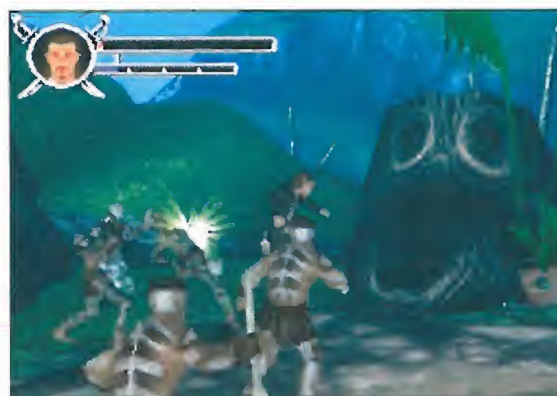


PANTALLA TÁCTIL

Arriba está toda la acción. Pero, para saber cuánto oro llevas o lo que le queda a tu arma para troncharse, mejor mira la táctil.



A ver, un fantasma atravesado por seis espadas a la izquierda y un caimán hambriento a la derecha. ¿Solución? ¡Golpe especial!



Will también las pasa canutas en el poblado caníbal. Los tíos son inteligentes y, además de guardar las distancias, te rodean.

¡PIÉNSALO UN POCO!

Vas a decir que en un juego de tortas, "pa qué" pensar, ¿no? Pues mejor que lo hagas porque, de vez en cuando te verás en zonas donde, si no piensas, no pasas. Tampoco son puzzles difíciles, pero le dan aún más variedad al juego.



Baldosas pintadas con huesos, calaveras y... ¡pies! ¡Por esas!

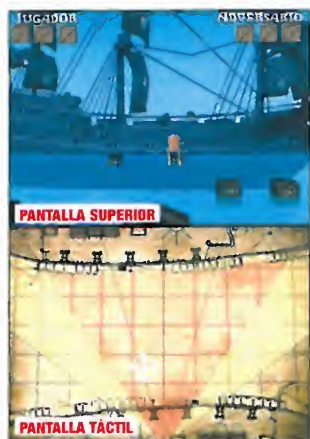


Lanzar una piedra que rebote y active una palanca... ¡Uf!

TREPIDANTE Liarte a espadazos mola, pero si lo haces con un pirata, en 3D y usando un montón de armas... ¡ya es la caña!

MINIJUEGOS DE ALTA MAR

Son táctiles y solo tres, pero están divertidos. Uno consiste en disparar, tocándolo con el puntero, a un mono; hay otro, tipo "Simon", que te pide tocar lo que suene; y...



PANTALLA SUPERIOR

PANTALLA TÁCTIL

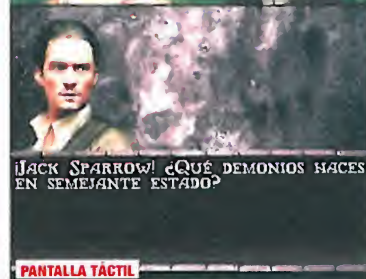
...el tercero te pone a disparar con el puntero al barco de enfrente.



Además de pegar, también debes buscar caminos ocultos. ¿Esa puerta, quizás...?



PANTALLA SUPERIOR



PANTALLA TÁCTIL

Entre nivel y nivel verás algunas escenas de la peli con subtítulos en castellano.



La mayor o menor contundencia de los ataques depende solamente de ti. Hay un montón de combos por aprender, y todos tienen unas animaciones muy resultonas.



También debes lidiar con jefes finales, como este bestiajo del hacha gigante.



Si estás rodeado, siempre puedes evitar el peligro rodando por el suelo.



El especial de Legol... este, de Will, es tirar hachas a toda caña. Tú eliges a quién.

¡MIL TESOROS! Puedes comprar nuevas armas, bocetos, personajes ocultos y, lo mejor... ¡jugar en modo cooperativo con un colegón, manejando cada uno a un piratóoon!



Las armas que cojas de los vencidos tienen un uso limitado. ¡Aprovéchalas!



A pesar de estar hechos a base de polígonos, en algunos momentos el juego alcanza un nivel gráfico espectacular. ¡Elizabeth, qué bien quedas paliceando bajo los farolillos!

► prisión, también puedes optar por correr hasta un montón de piedras, botellas o calaveras, agarrar una y tirársela desde lejos a los malos. Que si aciertas, tampoco duele mucho, pero ya tienes un poco de ventaja, oye. O disparar un cañón estático hacia un grupo rufianes, que tiene un resultado bastante más contundente. Y lo mejor de todo es que, para dar más variedad y libertad a la hora de cascar malhechores, muchos de los enemigos derrotados dejan su arma en el suelo para que la pilles si te da la gana. Así, puedes atacar con una maza, que es lenta pero pega unas "guayas" de órdago; un alfanje, que es igual de rápido que tu espada pero hace más daño; un hacha, que troncha a quien sea mientras esté cerca de ti... Cada una es más o menos conveniente dependiendo del enemigo con el

que la vayas a utilizar, pero todas las armas tienen un límite de uso y terminan rompiéndose. ¿Que si se pueden arreglar? No, hombre, el dinero que vas encontrando dentro de algunas cajas y el que te dan al acabar un nivel es para... otras cosas.

¡Un tesoro oculto!

El cartucho es un tesoro por sí mismo teniendo en cuenta lo bien que lo pasa uno enzarzándose con piratas, soldados de la guardia real, caníbales, zombis, cuervos y hasta cocodrilos. Pero seguro que sube de valor si te decimos que, todo esto, lo puedes vivir acompañado por un colega, en modo cooperativo. Flipante, ¿no? Los dos repartiendo a diestra y siniestra por unos escenarios chulísimos y escuchando montones de berridos y aceros chocando, mientras manejaís dos

personajes de los ocho que se incluyen en el juego. ¡Sí, ocho! Además de los tres protas, tienes otros cinco personajes jugables que podrás ir comprando cuando consigas el dinero suficiente. También puedes hacerte con diferentes trajes de arte, nuevos combos y, si tienes preferencia por un estilo concreto de lucha, armas. Las armas compradas no se gastan y podrás disfrutar durante toda la partida de, por ejemplo, una pistola, para dar caña a distancia y hacerte el juego del tirón.

Como guinda, se incluyen tres minijuegos táctiles que puedes disfrutar cuando quieras. Sí, la verdad es que se saca poco partido a la pantalla táctil, y técnicamente no es perfecto pero, ofreciendo este nivel de diversión... es que da casi igual. ¡El tesoro es poder pasarlo pirata!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

93

- ▲ Los escenarios y personajes en 3D han quedado de cine.
- ▼ Algunas cámaras: a veces verás un barullo de píxeles gigantes en pantalla que... eran simplemente un arbusto.

SONIDO

92

- ▲ ¡Los gritos de los caníbales son un fiip! Y el choque de espadas está muy trabajado.
- ▼ Las "bandas sonoras" pasan demasiado desapercibidas.

JUGABILIDAD

91

- ▲ Es un gusto repartir con tanta variedad de combos y armas. ¡Y encima van aumentando!
- ▼ Los minijuegos son táctiles, pero... no hay nada más.

DURACIÓN

93

- ▲ De los arcades de acción más largos y con más personajes y armas que recordamos.
- ▼ Es un arcade de acción, o sea que tampoco le pidas meses.

TOTAL

92

- ▲ Es muy variado. Puedes jugar con un colega.
- ▼ Más uso de las funciones de DS para la próxima, porfa.

VALORACIÓN



UN TESORO DE PELÍCULA EN TU DS

Si, las pelis de 'Los Piratas del Caribe 2' molan una barbaridad. Pero este juego, aún sin piratas de por medio, ya habría sido un tesoro por sí mismo. Siendo un juego de sopapos de los de toda la vida, ofrece una cantidad inusual de personajes, armas y niveles. Y encima lo puedes disfrutar con un colega. ¡Bravo!

LA DOBLE PANTALLA

- Tres minijuegos táctiles y... y...
- Los minijuegos están bien, pero... ¡es que no hay ni una función DS, excepto la inalámbrica, que se use durante el desarrollo! Quizá en próximas entregas de la saga podamos gntar "¡al abordaje!" Y quizá seamos escuchados.

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

**AHORA PUEDES CONSEGUIR
TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN**

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: 1.000 trucos Pokémon (2ª), guía Dragon Ball.
Revista Pokémon: Especial Movimientos Huevo.
Póster: Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja.



N.A.: Guías de Another Code y Mario Power Tennis.
Revista Pokémon: Pasatiempos Pokémon.
Póster: Pokémon Esmeralda.



N.A.: 5 miniguías para DS con más de 200 trucos.
Revista Pokémon: Especial Tutor de Movimientos.
Póster: Nintendogs + Pokémon Esmeralda.



N.A.: Guías de Nintendogs + Los 4 Fantásticos.
Revista Pokémon: Especial Pokémon Legendarios.
Póster: Nintendogs + Pokémon Esmeralda.

Incluye
PEGATINAS
para decorar
Game Boy y
Nintendo DS



N.A.: Guía de trucos de Nintendogs.
Revista Pokémon: Guía de Recorrido Esmeralda.
Póster: Los 202 de Pokémon Esmeralda.



N.A.: Harry Potter GC + Los Increíbles 2 GBA.
Revista Pokémon: Guía de Recorrido Esmeralda.
Póster: Calendario 2006 Pokémon XD + Nintendogs.

Incluye
PEGATINAS
de los
Pokémon
Legendarios



N.A.: 500 trucos Pokémon + Guía Pokémon XD.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Fichas de los 2002 Pokémon Esmeralda.

Incluye
IMÁN
exclusivo
de Los
Increíbles 2



N.A.: Guías de Pokémon XD + Mario Kart DS.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de localizaciones de Hoenn.

Incluye
PEGATINAS
para decorar
Game Boy y
Nintendo DS



N.A.: Guías de Mario Kart DS y Dragon Ball Z.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona suroeste.



N.A.: Guías de Animal Crossing y Dragon Ball Z DS.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona noroeste.

Incluye
CARPETA
exclusiva de
Pokémon
Link



N.A.: Guías de Resident Evil DS y Animal Crossing.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona noreste.

Incluye
DVD
NINTENDO
con guía
Animal
Crossing



N.A.: Guías Metroid Prime Hunters y Animal Crossing.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Esmeralda.
Póster: Mapa de Hoenn - zona sureste.

**¡Y AHORA PIDE
TU ARCHIVADOR
POR SÓLO 9 EUROS!**



Y si quieres tener tus ejemplares
de Nintendo Acción a mano,
consigue tu archivador por sólo 9€,
con gastos de envío incluidos.

REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción

Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A.
Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid



FICHA TÉCNICA
NINTENDO DS



Compañía: THQ
Desarrollador: THQ
Tipo de juego: MINIJUEGOS
Idioma: TEXTOS CASTELLANO
Jugadores: 1-2 (MULTIJUG.)

Niveles: 24 MINIJUEGOS
Modos de juego: COPA-JUEGOS
Extras: NIVELES OCULTOS

Funciones DS



Precio: 44,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE

Muchos minijuegos, pocas carreras

CARS

La película de moda este verano llega a DS convertida en una divertida competición de minijuegos... ¡y algunas carreras!

Ya habréis visto la peli, ¿no? Y os habréis quedado flipados con estos coches que piensan y respiran, con las técnicas de animación de Pixar y hasta con el mensaje de que en la vida hay cosas más importantes que ganar premios y tener fama. THQ ha llevado esto a Nintendo DS a través de un juego que no es de carreras, sino de minijuegos, pero que tiene todas las papeletas para convertirse en un éxito de ventas. ¿Lo conseguirá?

¡Arranca motores!

Competir en la copa Pistón y ser el campeón son las obsesiones del prota, Rayo McQueen. En la versión DS, antes de ir a por las carreras tenemos que ayudar a Rayo a superar un montón de pruebas. En total más de 20 desafíos, a cada cual más chungo, en los que haces cosas tan variadas como apilar neumáticos en inmensas torres, pescar nuevas piezas para uno de los coches, rellenar depósitos de combustible en tiempo récord o vencer en carreras

marcha atrás... Estos minijuegos son una mezcla de habilidad y reflejos con el puntero, y se desarrollan en pantallas muy chulas, con un aspecto muy parecido al que vemos en la película. Cuando superemos algunas pruebas, podremos salir a correr. En las carreras manejamos a Rayo con la cruceta, y usamos el puntero en las paradas en boxes... para apretar los tornillos de las ruedas. En estas carreras mola cómo pasamos de la pantalla de abajo a la de arriba según el puesto que ocupemos, la velocidad, si nos embisten...

Cuando completamos una carrera, volvemos a los minijuegos, y después otra vez a la carrera, así hasta desbloquearlo todo, minijuegos y circuitos... pero no te preocupes, después hay más pruebas y opciones para jugar. Además, incluye un modo multijugador con el que podemos competir contra otro colega, siempre que tenga también el juego.

¿Te mola el plan? Quizá esperabas sólo carreras, pero los minijuegos están bien diseñados, tienen el humor y el look de la película, y se aprovecha a tope la doble pantalla.

¡¡CADA PERSONAJE ES UN MUNDO DISTINTO!!

Literalmente... pues en el menú de selección de escenario cada minijuego está representado por un personaje de la peli: Mate, Sally, Doc, los coches protas, te propondrán pruebas de locura. En el caso de Mack, tendremos que dirigirnos a él cuando queramos participar en la Copa Pistón.





¿Te mola el juego llamado "Simon"? Pues atento al semáforo: rojo, rojo, verde. Ahora, a repetir: rojo, rojo, amarillo... ¡ups!



Los puzzles también tienen un hueco en «Cars». Y precisamente aquí, Rayo tiene que hacerse hueco a base de apartar coches.



Los gráficos y la sensación de velocidad de las carreras son flipantes... tanto que cuidadín con estamparse de mala manera.

DIVERSION «Cars» es un «vicio» táctil. Sus gráficos al estilo Pixar y la variedad de minijuegos lo hacen muy original.

¡PÁRATE EN BOXES, RAYO!

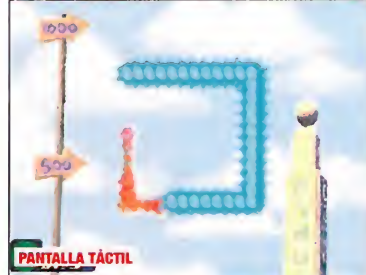
En las carreras de la Copa Pistón tus adversarios, y especialmente Chick, te lo van a poner difícil. Así que aprovecha en boxes, aprieta bien las ruedas y... ¡¡tira millas!!



Con el puntero tenemos que atornillar bien las ruedas.



¿Disparar a una torre de ruedas? Si, y cuanto más rápido y certero seas, mejor.



Salta con ritmo y, cuando estés arriba, dibuja figuras en la táctil. ¡Qué chungo!



Todos los minijuegos tienen unos gráficos molones y escenas peliculeras como ésta.



En «Cars» hay hasta coches DJ. Sigue el ritmo con el puntero y no te te pi-pierdas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

87

- El aspecto es clavado a los "gráficos" de la película.
- Pero son pantallas estáticas. En las carreras hay poca variedad de escenarios.

SONIDO

84

- La banda sonora es muy peliculera y le pega todo.
- No hay voces. Los efectos, aunque buenos, escasean.

JUGABILIDAD

86

- Minijuegos muy variados, directos y divertidos. Se usa a tope el puntero.
- Pero el desarrollo es simple, le falta profundidad. Y algunas pruebas se repiten mucho.

DURACIÓN

86

- Cada minijuego tiene 4 niveles de dificultad, y se pueden desbloquear más pruebas.
- Algunos minijuegos te harán desistir. Aunque haya otros realmente desafiantes.

TOTAL 86

- Los minijuegos son muy adictivos y directos.
- Le falta profundidad; algunos minijuegos... sólo regular.

VALORACIÓN



ES COMO UN «CARS TRAINING» PARA DS

Si, sí, como un «Brain Training», con sus minijuegos y pruebas y tal, pero en versión Disney-Cars. No es que vayas a entrenar tu cerebro con estos minijuegos, pero sí que aumentarás tus reflejos y habilidad, y además tendrás ocasión de disfrutar con unas escenas casi idénticas a las que puedes ver en la película.

LA DOBLE PANTALLA

El puntero en acción.

Todos los minijuegos dependen de tu habilidad y rapidez con el puntero. En las carreras el control pasa a la cruceta, pero como los minijuegos son mayoría... Por lo demás, nada de micro ni voces. Puntero a tope, vamos.



FICHA TÉCNICA NINTENDO DS



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: MASCOTA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2 (MULTIJU.)

- Razas: 6
- Datos: 3 TIPOS DE CONCURSO
- Extras: ÍTEMS OCULTOS

Funciones DS:



- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Una nueva raza para Nintendogs!

NINTENDOGS DÁLMATA

El fenómeno Nintendogs sigue creciendo en DS con la llegada de una nueva edición. Si aún no lo tienes, es tu ocasión.

Hace poco más de 7 meses Nintendo cautivó al mundo entero con un juego original e innovador. En «Nintendogs» todo es tan real, tan bonito... ¡que ya se han vendido casi 500.000 unidades y contando! Ahora, los creadores de este fenómeno nos presentan la cuarta edición, con diferentes razas que nos alegrarán la vida cuando lo conectemos a nuestras DS.

Criando un cachorro

Los pintones cachorros de dalmata son los protagonistas del último «Nintendogs», que también incluye otras 5 razas, todas ellas sacadas de las ediciones anteriores. En el criadero nos encontramos con cachorros de pastor alemán, golden retriever, bóxer, terrier yorkshire y el beagle. Si te estás preguntando cuáles son las diferencias entre esta

versión y las otras tres disponibles, la respuesta es precisamente esa, las razas. Por lo demás, en esta versión saborearás la misma sensación de tener un perrillo «virtual» que con los otros juegos. Ya sabes, vía puntero, con la voz y paciencia, enseñarás a tu cachorro a sentarse, a tumbarse, a dar la patita o, ya avanzado, a ganar las diferentes competiciones

del juego. Le sacarás a pasear, le mantendrás limpio y bien alimentado, y te gastarás el dinero «virtual» en agua, comida y accesorios para que tu cachorrillo sea el más «cuco» del barrio. A lo mejor esto te suena, ¿verdad? Entonces busca al que se compre el dalmata y proponle un intercambio de razas. Él también se quedará emocionado, seguro.

ENCUENTROS EN LA TERCERA... CALLE

Como ocurre en la vida real, sacar a pasear al cachorro para que esté en forma y haga sus «necesidades» es una obligación. Por la calle nos podemos encontrar con regalos e incluso otros dueños con sus respectivos perros. Así, mientras él hace nuevos amigos, nosotros aprendemos nuevos consejos.





Mantener a nuestro cachorro limpio es otra de las obligaciones que tenemos. ¡Y no frotes tanto, que las motas no se quitan!



Dar un paseo diario a nuestro perro es lo mejor que podemos hacer. Además ahí fuera nos espera de todo: parques, regalos...

¡HAZTE CON ÉL! Si andabas buscando un «Nintendogs», aprovecha que ha salido esta edición para pillártelo ya mismo.

PERROS DE CATEGORÍA

Como en la vida real, la educación de tu cachorro es lo más importante. Si lo crías correctamente podrás llevarlo a los diferentes torneos perrunos y...



...adiestrar a todo un campeón. ¡Vamos Sora, tráeme el disco!



Después de un buen paseo hay que dar de beber a nuestro cachorro. ¡Salud!



Estos cachorros son de lo más mimosos, acerca el puntero y acarícialos.



Sacar brillo al pelaje con un cepillo hará más feliz a nuestra mascota. ¡Cómo brilla!



Acertar con el nombre es básico. Luego se lo tienes que «gritar» al micrófono.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

96

- ▲ El aspecto de los perros es espectacular. ¡Parecen de verdad!
- ▼ Escasísimos cambios desde las versiones anteriores.

SONIDO

96

- ▲ Jadeos, ladridos, ¡te parecerá estar en una perrera!
- ▼ La música sigue en un segundo plano.

JUGABILIDAD

95

- ▲ Intuitivo, realista, divertido, fácil de manejar, la verdad es que lo tiene todo.
- ▼ Podrían haber introducido más novedades y objetivos.

DURACIÓN

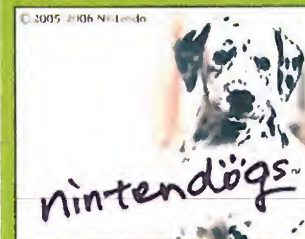
98

- ▲ Eterno. Enséñale trucos y habilidades, preséntale a torneos, amplía tu casa...
- ▼ Pero ya sabes, si esperabas un juego más profundo...

TOTAL 97

- ▲ «Nintendogs» de siempre con razas más monas. ¿A qué esperas para tener uno?
- ▼ Sigue quedándose corto en objetivos. Pocas novedades.

VALORACIÓN



CON MI DÁLMATA A TODAS PARTES

¿Aún no te has hecho con tu «Nintendogs»? Pues ya no tienes excusa para seguir esperando. Con el añadido de la nueva raza dalmata disponible en el juego, ahora criar un cachorro se hace todavía más apetecible. Pero, ya que estamos, hubiera molado encontrarnos con más novedades en jugabilidad.

LA DOBLE PANTALLA

¡¡Mejor uso imposible!!

«Nintendogs» sigue siendo el mejor ejemplo de cómo usar a la perfección las características de Nintendo DS. Puedes llamar a los cachorros por su nombre, acariciarlos, lanzar objetos, soplar pompas. ¡Sencillamente genial!



FICHA TÉCNICA NINTENDO DS



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: AGILIDAD MENTAL
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1-8 (DESCARGA DS)

- Pruebas: 15 MINIJUEGOS
- Modos de juego: 3 (PRÁCTICA, TEST Y MULTIJUGADOR)

Funciones DS



- Precio: 29,99 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡No des vacaciones a tus neuronas!

BIG BRAIN ACADEMY

Nuestra DS no para de presentar juegos originales para que no se te amuerme el cerebro en estos días calurosos.

Un nuevo juego se une al recién descubierto género del ejercicio mental. Después de «Brain Training» llega este «Big Brain Academy» en el que la **rapidez al memorizar, contar o razonar** se premia con altas puntuaciones y alabanzas para el jugador. Esta nueva propuesta se desmarca del tono formalito que pudimos ver en el título del Dr. Kawashima y ofrece un **juego mas desenfadado y colorista**, pero te aseguramos que tu cerebro trabajará de igual manera.

Cerebros al peso

¿Cuánto pesa tu cerebro? Esa es la pregunta que intentarás averiguar a lo largo de las quince pruebas de las que se compone el juego, que a su vez se agrupan en cinco categorías diferentes: pensar, memorizar, analizar, procesar e

identificar. Entre las pruebas más llamativas hay ejercicios con balanzas en los que nos piden que señalemos el elemento más pesado; en otros tenemos que decidir en qué zona hay más dinero contando monedas de distinto valor; o memorizar números. Los primeros desafíos son fáciles, pero después la cosa no tarda en complicarse. Puntero en mano debes

marcar la zona de la pantalla donde esté la respuesta correcta, y hacerlo dentro del tiempo límite. Porque hay un límite, claro, y además de competir contra el tiempo puedes organizar **partidas de ocho jugadores con un solo cartucho** y demostrar lo listillo que eres. Lo dicho, que si te gustó «Brain Training», éste te va a entusiasmar, y a tu cerebro también.

EL DÍA DE LAS NOTAS

El monigote listillo que conduce la "academia del cerebro gordo" es el encargado de dictar sentencia en cada uno de los cinco apartados en los que competimos. Todo eso se ve reflejado en este gráfico, donde observamos de un vistazo nuestros puntos fuertes y las áreas en las que fallamos. Aquí vamos bien de análisis, pero mal de lógica.



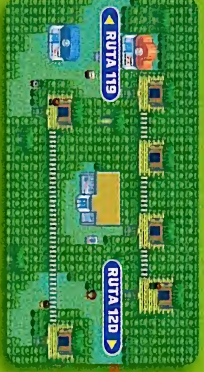
11 >

Ciudad Arborada

RUTA 119

15 ZONA SAFARI

Gana la Liga Pokémon y en la Zona Safari verás dos nuevos árboles.



14 TUMBA ANTIGUA

¿Quieres entrar en la Tumba Antigua? ¡Bien por los valientes! Pero antes debes resolver el misterio de la Cámara Selinda y cuando al fin lo logres entrar... ¡capturar al legendario Registeel!



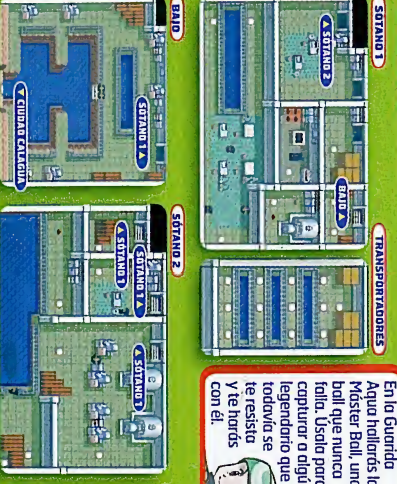
13 GRUTA SOLAR

Aquí encontrarás una Máquina Técnica muy útil. Se llama Dio Soleado y durante los ataques de tipo Fuego durante la noche que cinco lunas.



16 GUARIDA AQUA

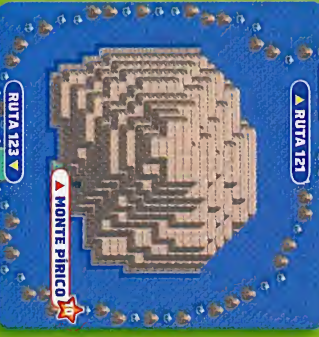
En la Guarida Aqua tendrás la ball que nunca falla. Usala para capturar a algún legendario que todavía se le resista y te hondas con él.



18 CEMENTERIO POKÉMON



RUTA 122



19 CUEVA CARDUMEN



Los mares ofrecen al nivel del agua en la Cueva Cardumen. Entre mareas altas y mareas bajas podrás encontrar seis flores.



Ciudad Calagua



En Ciudad Calagua verás un centro comercial en el que podrás comprar de todo, un museo, la Sala de Concursos Pokémon y el Club de Fans de Pokémon.



Nintendo

<http://pokemon.nintendo.es>

RUTA 118

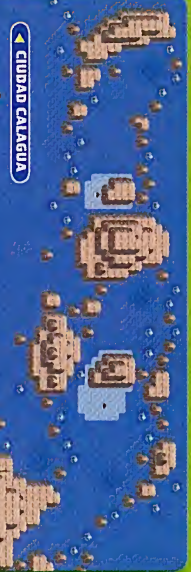


RUTA 123



Pokémon UK

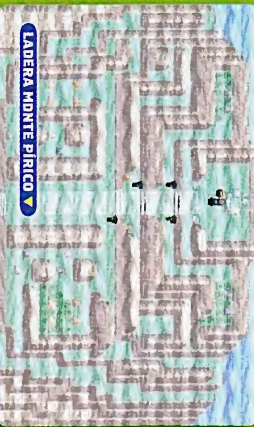
RUTA 124



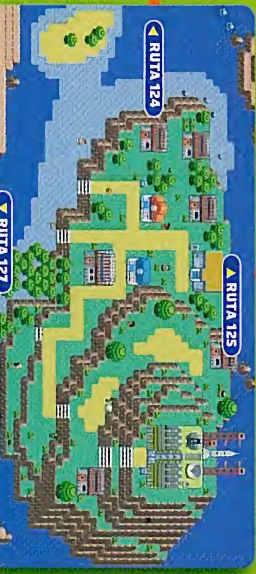
RUTA 125



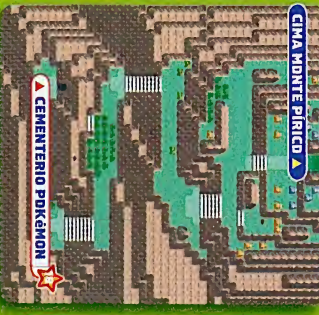
17 MONTE PIRICO



Ciudad Algaria



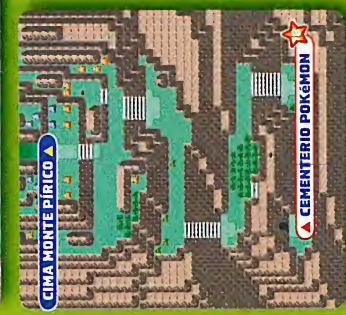
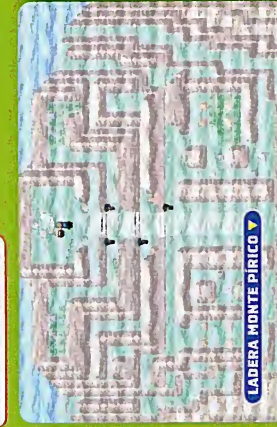
Ciudad Algaria



A este lugar vienen los habitantes de Hoenn para presentar sus respectivos Pokémon que ya no están con nosotros. En la cima del monte encontrarás a un entrenador que te relatara un historia ilicite.



POKÉMON

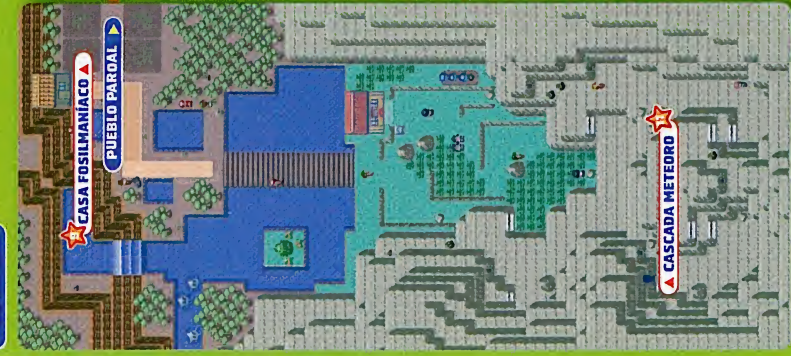


A este lugar vienen los habitantes de Hoenn para presentar sus respetos a los Pokémon que ya no están con nosotros. En la cima del monet encontraron a un anciano que te relatará una historia alucinante.

GRUTA DESÉRTICA



RUTA 114



En la Ruta 114 verás la casa del Fossilmaníaco, la casa de Arelio y la entrada a la Cascada Meteoro. Cuando ganes la Liga Pokémon, en la casa del Fossilmaníaco se abrirá la entrada a la Gruta Desértica. El fósil que perdiste cuando se hundió la Torre Espejismo, lo hallarás en lo más profundo de la gruta.

PUEBLO PARDAL



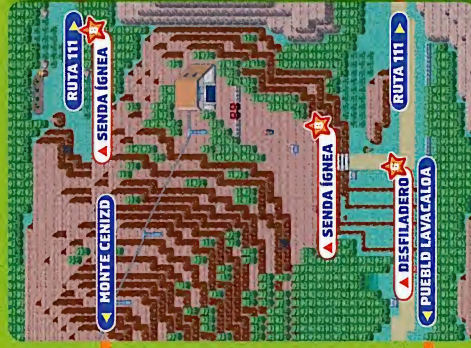
CASA FOSILMANIACO



MONTE CENIZO



RUTA 112



DESFILADERO



GUARDIA MAGMA

Fíjate bien porque en el Desfiladero hallarás la Guardia Magma.

PUEBLO LAVACALDA



SENDA IGNEA

La Senda Ignea es un buen atajo a la hora de evitar tormentas de arena del desierto. Y además, es uno de los lugares preferidos de Pokémon como Slugga y Torkaal.



Pokémon Esmeralda

Mapa de Hoenn Zona Norte

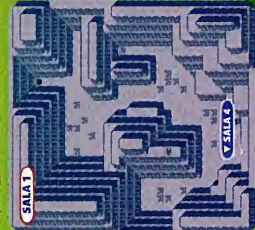
REVISTA OFICIAL

Nintendo

RUTA 115



CASCADA METEORO



GUARDIA MAGMA



Quizá te extrañe, pero en este lugar asistirás a la primera disputa entre el Equipo Magma y el Agua. Más tarde podrás capturar otra vez a Bagon o contra Máximo.



CIUDAD FÉRRICA



RUTA 116

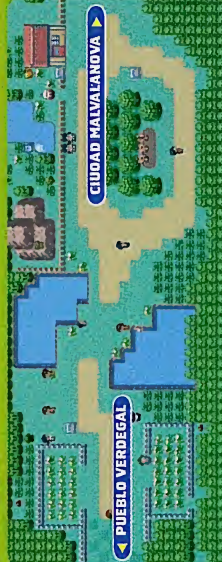


En Ciudad Férrica, cuando derrotes a la líder Ferras, conseguirás la primera medalla de los gimnasios de Hoenn. Fíjate que esta ciudad es la sede de Devon S.A., una empresa en la que te darán la Pokénav y Repartir Exp. Cuando tengas en tu poder algún fósil, no olvides hablar con los científicos de Devon S.A. Si les das uno, serán capaces de revivirlo.

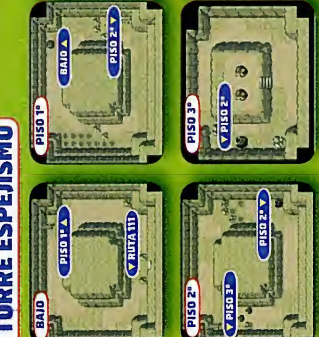
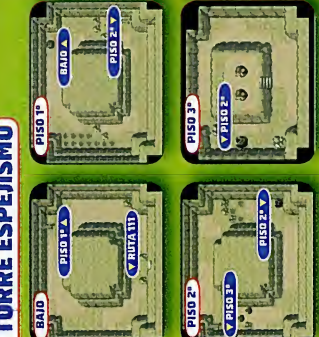
PUEBLO VERDEGAL



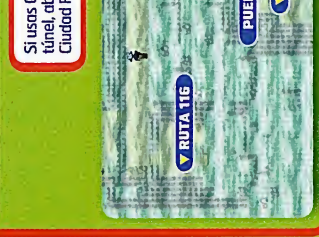
RUTA 117



TORRE ESPEJISMO



TUNEL FERVERGAL



Si usas Golpe Roca en el túnel, abrirás un atajo a Ciudad Férrica.

CIUDAD MALV



RUTA 117



RUTA 118

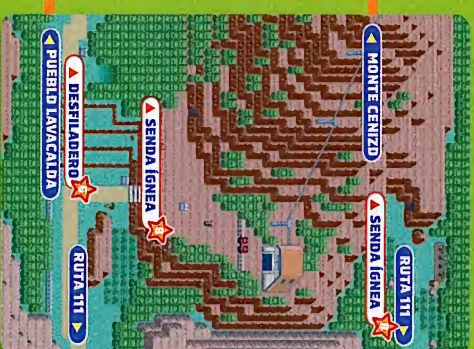




MONTE CENIZO



RU 111



PUEBLO LAVACALDA

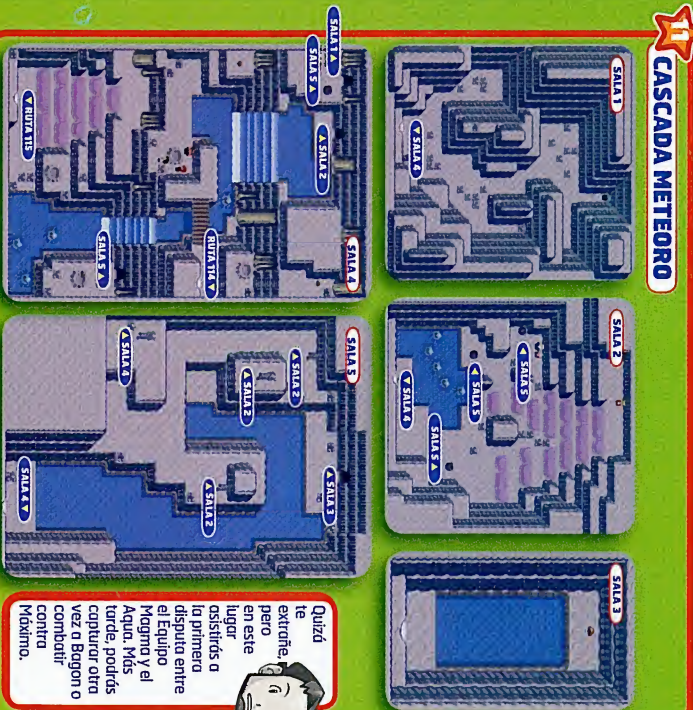


SENDA IGNEA



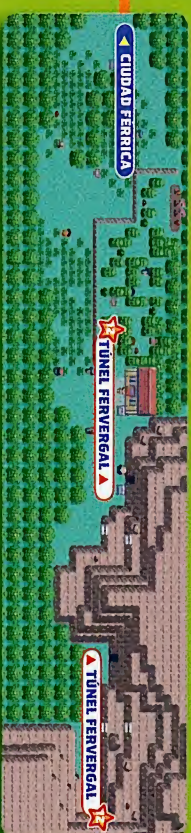
La Senda
Ígnea es un buen atajo a la hora de evitar tormentos de arena del desierto y además, es uno de los lugares preferidos de pokémon como Slugma y Torkoal.

REVISTA OFICIAL

RUETA 115

CASCADA METEORO

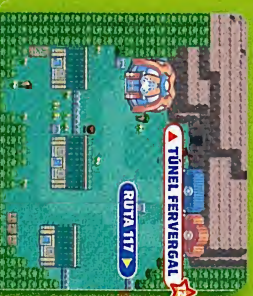
GUARIDA MAGMA

**RU 116**

TORRE ESPEJISMO



PUEBLO VERDEGAL

**RUETA 117**

RUINAS DE



En este lugar
podrás
encontrar co
el legendario
Regirock.

TUNEL FERVERGAL

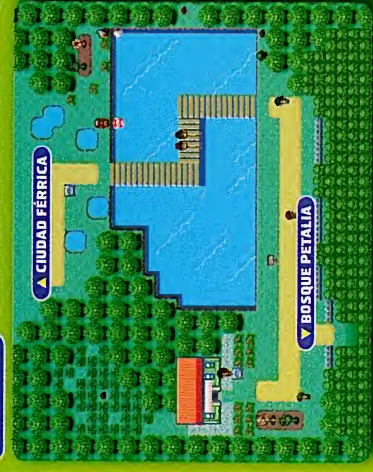


Si usas Golpe Roca en túnel, abrirás un atajo Ciudad Férrica.

CIUDAD MALVA



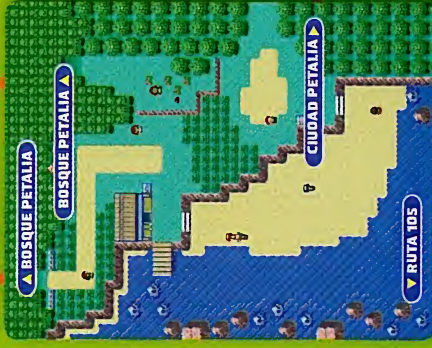
RUTA 104



BOSQUE PETALIA



RUTA 104



En la Ruta 104 encontrarás la Plotería Platini. Cuando la veas, entra y habla con las hermanas que llevan la plotería. Te hablarán de los misterios de las bayas y te regalarán el Cubo Walmer, una regadera con la que podrás regar las plantas que plantas por Hoenn. Recuerda que si regas una baya, ésta crecerá más rápido.



Pokémon UK

Pokémon UK

Ten cuidado, un soldado del Equipo Aéreo anda al acecho.

En Ciudad Petalia vive Norman, tu papá. Cuando tengas en tu poder tres de las medallas de los gimnasios de Hoenn, tendrás que volver y enfrentarte contra él. Ten cuidado porque papá es muy bueno, pero si le ganas, conseguirás la Medalla Equilibrio y el papá de Bisco te dará la MO Surf.



CIUDAD PETALIA



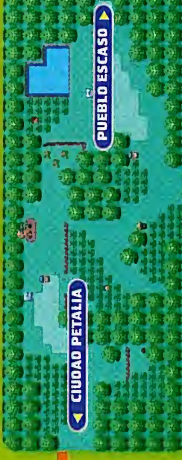
RUTA 103



En esta ruta tendrás tu primer encuentro con el rival, pero lo más chulo aparecerá cuando ganes la Liga Pokémon. Se trata de la Cueva Cambiante y, en principio, en ella solo encontrarás Zubat salvajes, pero hay algunos rumores que dicen que otros Pokémon podrían aparecer. ¿Será verdad o solo un rumor?



RUTA 102



PUEBLO ESCASO



Cuando llegas por primera vez a Babar y en la ciudad de la ciudad interesante, en el mercado de la tarde dispu

Pokémon Esmeralda

Mapa de Hoenn Zona Sur

RUTA 105



Cuando resuelvas el misterio de la Cámara Sellada y vuelvas a la Ruta 105, encontrarás en una isla que hay al norte, dentro de la Cueva Insular. Para entrar en la sala en la que vive Regice, tendrás que hacer lo que dice una misteriosa inscripción. No olvides llevar un montón de Ultra Ball porque capturar a este legendario de hielo no es nada fácil.



CUEVA INSULAR



En este lugar, podrás ver a Regice, un legendario Pokémon de Hielo.



RUTA 101



La aventura comienza en Villa Raiz, una tranquila aldea de Hoenn a la que llegarás con tu familia procedente de Johto. Aquí conocerás al Profesor Abedul, un científico experto en Pokémon que te ayudará a empezar la aventura, dándote buenos consejos y una flamante y útil Pokédex.



VILLA RAIZ



INICIO



RUTA 106



Pueblo Azuliza es un pueblecito situado en una isla al sur de Hoenn. En el centro del pueblo encontrarás el segundo gimnasio de Hoenn en el que ganarás otra medalla. Pero lo realmente interesante de este pueblo no es su gimnasio, son sus gentes. Aquí todo el mundo quiere estar a la última y a fe que lo consiguen.



PUEBLO AZULIZA



RUTA 107



CUEVA GRANITO



En esta cueva conocerás a Máximo, al que consideras el mejor entrenador Pokémon de Hoenn.



BAÑO SALA 2



PUEBLO AZULIZA



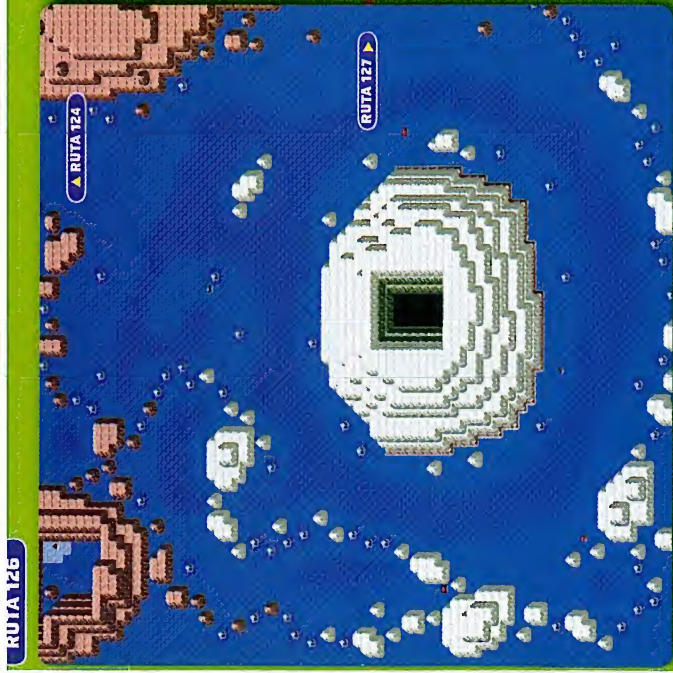
RUTA 109



RUTA 108



RUTA 126



RUTA 127

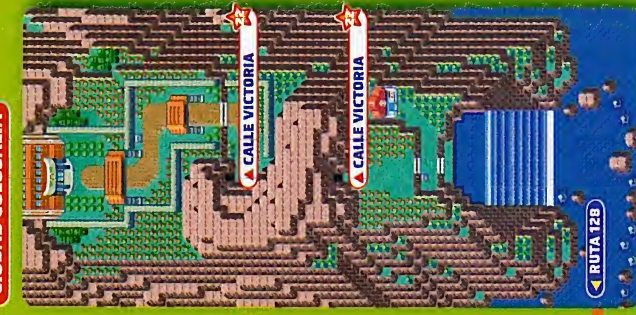


CALLE VICTORIA



¡Animo! ¡Chavita! La Calle Victoria es peligrosa, pero es el último obstáculo antes de la Liga Pokémon.

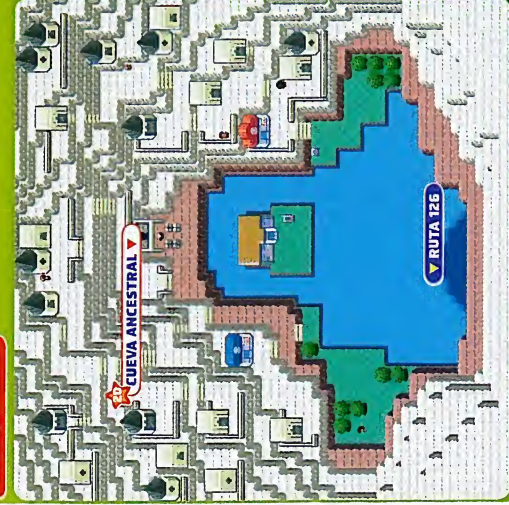
CIUDAD COLOSALIA



Nintendo

http://pokemon.nintendo.es

ARRECIPOLIS



El combate final entre Groudon y Kyogre tendrá lugar en las aguas de Arrecipolis. Este combate tendrá consecuencias catastróficas para Hoenn a no ser que el legendario Rayquaza intervenga. Ve volando al Pilar Celeste y haz que venga o será el fin.

RUTA 128



CAVERNA ABISAL



20



CUEVA ANCESTRAL

En la Ciudad Portual tu 1 será buscar al Cap. parie las Piezas Devon. os, no sigas corriendo ercadillo o la Tienda de Batalla. o encontrarás ofertas muy en la Tienda Batalla podrás un tipo de combates que más 3s en el Frente de Batalla.

23



PILAR CELESTE

En el Pilar Celeste hallarás al Pokémon legendario Rayquaza.

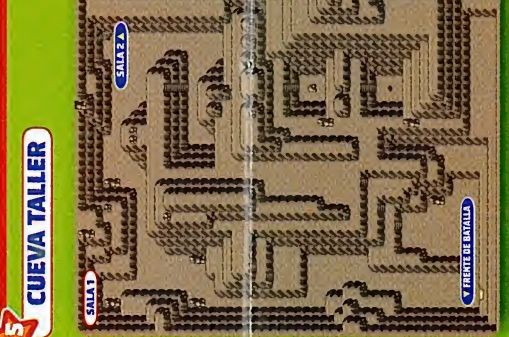
21



CAVERNA ABISAL

Los listos del Equipo Aqua han robado el submarino del Cap. Babar y se han pirado con él a esta caverna submarina. Su intención es rescatar al legendario Pokémon Kyogre.

25



CUEVA TALLER

Es uno de los lugares que tendrás que visitar cuando llegues al Frente de Batalla. Ten cuidado porque en su interior te topas con un montón de Smeagles salvajes.

RUTA 129



PILAR CELESTE



En Pueblo Oromar vive un anciano que pasa todo el día mirando por la ventana. Se dedica a vigilar si la Isla Espejismo ha aparecido en la Ruta 130. Esta isla es un misterio, aunque sabemos que es un lugar en el que viven Wyandaut salvajes y en el que crece la baya Lichi.

24



CÁMARA SELLADA

La inscripción de la primera sala de la Cámara Sellada dice: "Cava ahora". Usa Excavar sobre la inscripción y abridas la entrada a la segunda sala. Cuando descliras la inscripción de esta sala, resolverás el misterio de los Regis.

RUTA 130



PUEBLO OROMAR / RUTA 131



RUTA 134

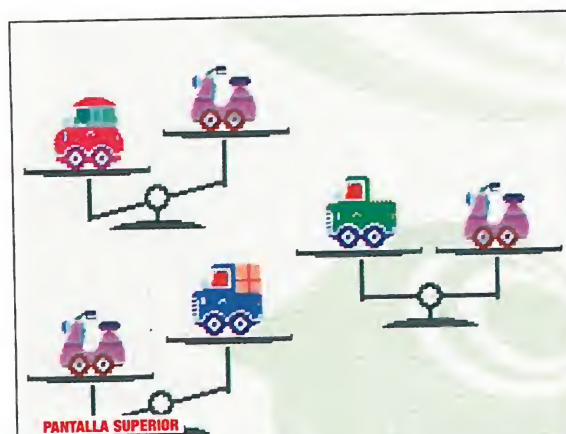


RUTA 133

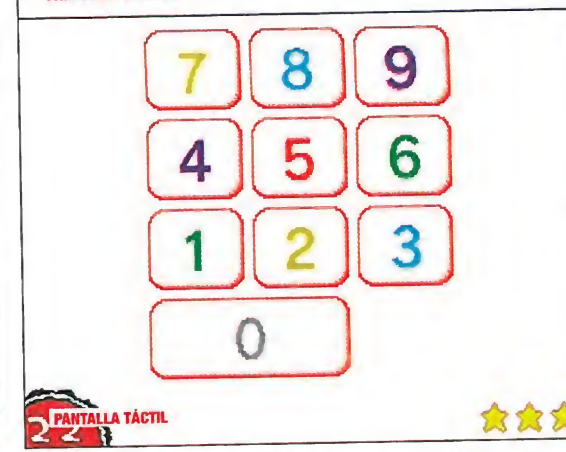
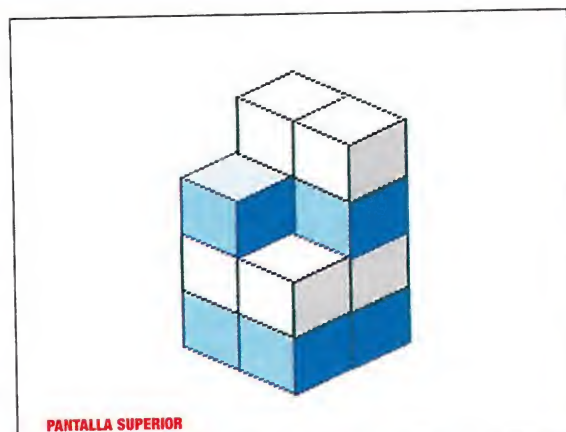


RUTA 132





¿Qué pesa más? Mira la pantalla de arriba y haz el proceso de deducción. Si la moto pesa menos que el coche rojo y... ¡Decide!



¿Que tal llevas la visión espacial? En esta prueba sólo tenemos que contar cubos, incluyendo los que no se ven.

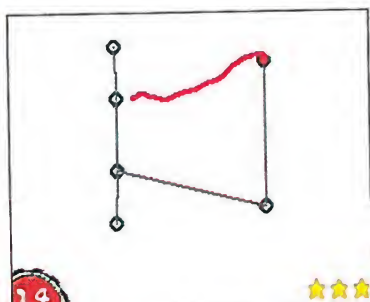
¡ACTIVA TU CEREBRO!
«Big Brain Academy» te ofrece pruebas divertidas e ingeniosas para tener el «coco» en plena forma.

LA COSA SE PONE SERIA

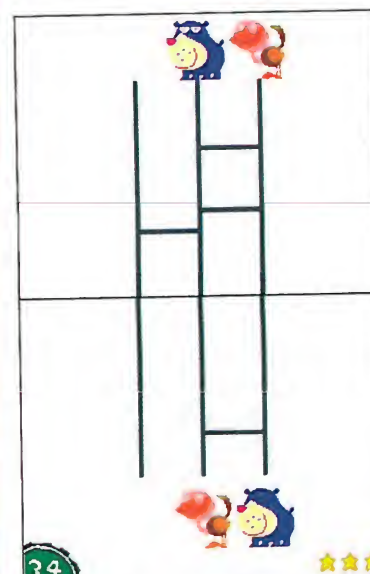
Algunas de las pruebas son más que difícilísimas. La palma se la llevan estas figuras que hemos de reconstruir tocando las fichas de abajo. Y con tiempo límite.



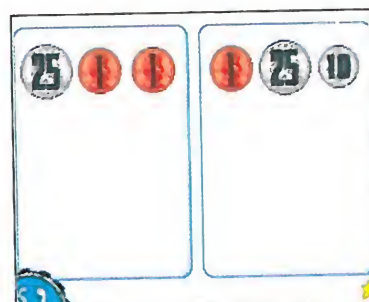
Las primeras son fáciles, como ésta, pero luego... Ya veréis.



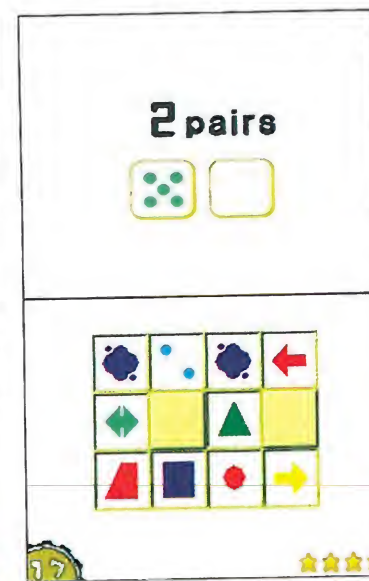
Unir los puntos parece sencillo hasta que rotan el dibujo y las líneas desaparecen.



Une cada animal con su pareja teniendo en cuenta que tomará todos los desvíos.



Esto va de calcular la cantidad mayor, y deprisita. ¡Toca la parte derecha, rápido!



Encontrar las parejas es un clásico que no podía faltar. Pero hay que estar rápido.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

70

▲ Divertidos y coloristas cuando el minijuego lo permite.

▼ Pero simplotes como el dibujo de un chavalín.

SONIDO

80

▲ Música de concurso para ir amenizando.

▼ El sonido no es importante en un juego como éste y se nota.

JUGABILIDAD

97

▲ Las mecánicas de juego es simple y muy intuitiva. La curva de dificultad, muy bien.

▼ Algunas pruebas exigen perseverancia. Y si no te va este tipo de juegos...

DURACIÓN

98

▲ No es fácil, así que dura mucho. Y además tiene un multijugador eterno.

▼ Hay que reconocer que 15 pruebas no son muchas.

TOTAL 98

▲ Diversión directa, provechosa y adictiva.

▼ Los gráficos. Que no te gusten los desafíos mentales.

VALORACIÓN



APTO PARA TODOS LOS CEREBROS

Por el aspecto parece que está hecho para los más jóvenes, pero un par de partidas nos demostrarán que puede suponer un reto para cualquiera. El juego se adapta al usuario planteando problemas desde la segunda partida, y se complica según nuestros logros, por lo que siempre resulta interesante.

LA DOBLE PANTALLA

● Todo menos hablar.

● Excepto la voz, utilizamos todas las funciones de DS. Lo normal es que haya que tocar con el puntero la respuesta acertada, pero también dibujar y trazar líneas con relativa exactitud en la pantalla táctil.

Estrategia a golpe de puntero

AGE OF EMPIRES

Si te entusiasma la estrategia, con este juego puedes dirigir los imperios más importantes de la Historia de la humanidad.



En la pantalla superior podemos ver cómo afectará cada terreno a la hora de combatir. En la inferior preparamos nuestro ataque.



Los momentos de mayor tensión son los combates contra otra unidad. Debemos escoger con cuidado las fuerzas de ataque.



La distribución de nuestras tropas es fundamental. Si dejamos los poblados sin defender nos arriesgamos a perder la partida.

Decenas de tus soldados se ocultan tras las montañas mientras los arqueros enemigos preparan sus flechas desde la cima. ¿Notas la presión de **dirigir el destino de un imperio**? Prepárate, será tu rutina en «Age of Empires».

Ataca... y piensa

Así de inicio igual parece algo muy complicado, pero no, jugar con «Age of Empires» es sencillo: basta con seleccionar en la pantalla táctil las unidades que queramos mover y elegir su destino dentro del mapa, mientras por otro lado construimos poblados, granjas y cuarteles. Estos edificios nos servirán para ampliar los ejércitos con nuevas unidades. ¿Y para qué? Pues para lograr que nuestro imperio domine el mundo.

En el **modo campaña** hay cinco **personajes históricos** para elegir, con nombres tan insignes como

Juana de Arco o Gengis Khan. De su mano, y siguiendo la Historia del mundo, debes enfrentarte a las mismas batallas que ellos para hacer que su civilización prospere. Se juega a **base de misiones y batallas que se desarrollan por turnos** y en las que tenemos unos poderes especiales que nos ayudarán a derrotar a los enemigos.

Cuando te canses de ser Gengis, puedes probar en el **modo "Mapa completo"**, donde tú te encargas de definir todas las variables de la batalla y el único objetivo es acabar con el ejército contrario. Si además os juntáis cuatro colegas, hay un multijugador ideal para estrategias que incluso podréis disfrutar en la misma consola, batallando por turnos. Es una razón más para hacerse con este juego, sin duda uno de los mejores de estrategia que podéis disfrutar en la doble pantalla.

FIEBRE INMOBILIARIA

CONSTRUYE PASO A PASO TODA TU CIVILIZACIÓN.

En «Age of Empires» no basta con atacar al enemigo. Si quieres cantar victoria, te toca planificar la construcción de cuarteles, castillos, cómo obtener recursos...



Situar tus bases con cabeza te dará mayor ventaja en la lucha.

FICHA TÉCNICA
NINTENDO DS™



Compañía: MAJESCO
Desarrollador: BACKBONE
Tipo de juego: ESTRATEGIA
Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
Jugadores: 1-4

Datos: 2 MODOS DE JUEGO
Extras: MOV. ESPECIALES
Funciones DS:



Precio: 44,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Coloristas y muy vivos. Destacan las escenas de lucha.

SONIDO

Melodías y efectos justillos, pero cumplen.

JUGABILIDAD

El sistema de juego por turnos se adapta como un guante a DS.

DURACIÓN

Interminable, campaña, multijugador, mapa completo...

TOTAL 92

▲ Estrategia totalmente adictiva. De lo mejorcito.
▼ Tiene un ritmo lento que te puede cansar.

VALORACIÓN

Uno de los mejores juegos de estrategia para DS. Con referencias a la Historia y un manejo sencillo. ¿Te gustó «Advance Wars»? Pues éste te va a molar más.

Un deleite para tus sentidos

ELECTROPLANKTON



Atrévete a crear ritmos y componer tus propias melodías con DS y unas pequeñas criaturas con las que te divertirás a tope.



PANTALLA SUPERIOR



PANTALLA TÁCTIL

Se juega en la pantalla táctil, por ejemplo tocando con el puntero a estas figuras, que vemos con "zoom" en la de arriba.



Estos pequeños renacuajos son los "Hanebow". Cuando rebotan contra alguna hoja, emiten una nota. Evita que caigan al agua.



Graba tu voz (o cualquier cosa) y cada una de estas "criaturas" la reproducirá de distinta manera: aguda, grave, distorsionada...

Nuestra glamurosa DS tiene la suerte de recibir cada dos por tres juegos súper originales. ¡Y que no pare la cosa! Pero éste en concreto te va a sorprender, porque es mucho más que un juego. Si te gusta la música y sueñas con componer, continúa leyendo...

1, 2, 3, 4... ¡música maestro!

Te estarás preguntando cómo se juega a «Electroplankton», o... qué narices hay que hacer. Bien, no esperes largas fases con enemigos finales, ni princesas que rescatar. «Electroplankton» es un instrumento para experimentar. A través de 10 modos totalmente distintos y mediante la pantalla táctil y el micrófono, podemos crear música interactuando con los microscópicos protagonistas. En cada modo aparecen unas criaturas, los Electroplankton, que son los que

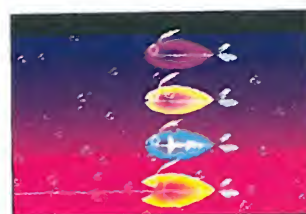
emiten diferentes sonidos al contacto con el puntero. Cada criatura tiene sus normas de comportamiento, y en cada modo tienes que hacer un "juego" distinto. Por ejemplo, los "Tracy" siguen cualquier línea que dibujes en la pantalla táctil. Según la curva y longitud de la línea, producirán una escala melódica. Los "Nanocarp" responden a los sonidos que hagas cerca del micro formando distintas figuras. Puedes aplaudir, silbar, soplar... ¡incluso cantar!

Como ves, la original creación de Toshio Iwai, es más que un simple juego. Conectar «Electroplankton» en la DS es entrar en un nuevo mundo de sensaciones. Sonidos y formas flipantes que responden a tus órdenes con el puntero, y con las que consigues creaciones únicas. Eso sí, estás ante un cartucho especial. Si no te va el riesgo de experimentar, y prefieres algo más clásico, olvídale.

PROBANDO Y... ¡GRABANDO!

CALIENTA LA VOZ, AFINA LA GUITARRA... ¡Y SUBE EL VOLUMEN A TOPEEEAAH!

El modo "Rec-Rec" te deja grabar hasta cuatro canales de sonido con un base rítmica de fondo. ¡Puedes hacer canciones flipantes!



Y puedes cambiar el "tempo", y hacer temas lentos o con caña.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: MÚSICA
Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
Jugadores: 1

Datos: 10 MODOS DE JUEGO
Extras: COMBINA 2 DS
Funciones DS:



Precio: 39,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Simpáticos pero muy simples. Aunque aquí lo importante es el sonido.

73

SONIDO

¡Y qué sonido! ¡Puedes grabar cualquier cosa y mezclarla!

91

JUGABILIDAD

Muchas posibilidades, pero debe gustarte experimentar.

88

DURACIÓN

No tiene un modo historia. Durará... (hasta que te canses)

90

TOTAL

85

▲ Muy original e innovador. 10 modos distintos.

▼ Como no te guste trabajar con la música, nooo...

VALORACIÓN

«Electroplankton» se sale del molde, por eso no es un juego para todo el mundo. Pero si eres original y flipas con la música, sin duda deberías probarlo.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: SQUARE-ENIX
- Desarrollador: SQUARE
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Batería: SI
- Jugadores: 1
- Personajes controlables: 9
- Extras: REPRODUCTOR B.S.O.
- Modos de juego: HISTORIA
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Un RPG para fans "de toda la vida"

FINAL FANTASY IV

Si lo tuyo son los RPG puros y duros, acabas de encontrar el juego que ahora mismo va a llenar de emoción tu GBA.

Sólo por tener las palabras "Final Fantasy" en su título, este juego tiene garantizada la atención de toda la comunidad rolera en Nintendo pero... ¿tiene la calidad que los jugadores de hoy exigen? ¿Puede un título que salió para Super Nintendo atraer a nuevos jugadores? Ahora te descubriremos por qué los clásicos siguen funcionando en este siglo.

Factores del buen RPG

Para empezar, «FFIV» tiene una historia épica que se desmarca de los tópicos "libremos al mundo de los malos" o "rescatemos a la pobre Cunegunda". En lugar de eso podéis encontrar una historia sobre honor, traición, deber y moral que llama la atención porque se puede extraer de ella algo más que las simples batallas, y eso siempre se agradece.

El segundo factor de éxito es la

extensión y planificación del juego. Es largo, muy largo, con una curva de dificultad más que medida que nos invita a recorrer sus enormes mapeados. Cuando terminas con el primer mapa y te preparas para ver el final, ¡parece otro igual de grande!

Y, por último, ofrece jugosos extras. El más chulo, una mazmorra de 50 niveles creada en exclusiva para

esta versión, que debemos recorrer varias veces si queremos sacar todos los secretos al cartucho. Y por fin, hay un reproductor de música en el que podemos escuchar la banda sonora del juego. Otro extra con clase. Si lo tuyo es el RPG clásico, éste reúne todos los ingredientes necesarios para satisfacer a los "roleros" más exigentes de hoy día.

COMBATES CON FALSOS TURNOS

En esta entrega se mantiene el sistema de combate por turnos especial de «FF». Y decimos especial porque el orden de los turnos depende directamente de cuánto tardes en decidir la acción que vas a llevar a cabo. Mientras nosotros pensamos qué hacer, el tiempo sigue corriendo y los enemigos atacando.

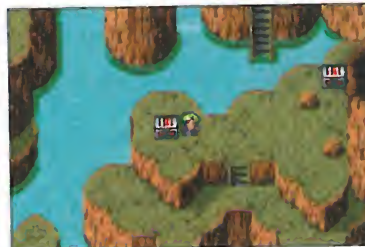




La división aérea Alas Rojas del reino de Baron desplegada en formación. Comenzamos como su capitán, pero el destino da muchas vueltas y las alianzas... nunca son eternas.



Los cristales mágicos hacen del rey un ambicioso. ¡Habrà que pararle los pies!



Las mazmorras están llenas de secretos, caminos ocultos y cofres con premio.

VOCACIÓN DE INVOCADOR

Los invocadores pueden pedir ayuda en los combates a criaturas descomunales. El gasto de magia es elevado, pero merece la pena.



Se pueden invocar desde pequeños Chocobos pateadores...



...hasta un Titán capaz de resquebrajar la tierra misma.



Cecil comienza la aventura como un poderoso caballero negro. Mientras empuñemos la espada oscura, podremos ventilarlos un batallón en un par de golpes especiales.

UN CLÁSICO Esta entrega de «Final Fantasy» nos brinda la oportunidad de disfrutar de todo un clásico del RPG en nuestra portátil. Y además incorpora varios extras, como una nueva mazmorra exclusiva con 50 niveles. ¡Los buenos «roleros» no deben dejarlo pasar!



Las ciudades son lugares para descansar de tanto trajín con los enemigos, pero no debemos olvidarnos de comprar y vender.



Con los enemigos finales demostraremos que sabemos jugar a esto. ¡Es el momento de usar nuestras mejores estrategias!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

79

- ▲ Efectos de zoom y rotación en los mapeados.
- ▼ Los sprites son bastante simples y deja una sensación «añeja».

SONIDO

85

- ▲ La banda sonora es adecuada y pegadiza.
- ▼ Los efectos no han sido demasiado actualizados, no.

JUGABILIDAD

88

- ▲ Una historia que atrapa y una curva de dificultad bien medida son sus bazas.
- ▼ Los combates son más que frecuentes y, a menudo, bastante largos. Si desesperas fácilmente...

DURACIÓN

94

- ▲ El juego es muy largo e incluye una enorme mazmorra como contenido extra.
- ▼ Pueses... ¿nada?

TOTAL 88

- ▲ Su argumento y el buen Rol que «Final Fantasy» ha ofrecido desde siempre.
- ▼ El apartado técnico se ve bastante antiguo. Cautela.

VALORACIÓN



PUSH ANY BUTTON

©1991,2005 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

LA ESENCIA DEL ROL

Infravalorar un juego como éste solamente por su apartado técnico sería cometer un grave error. El verdadero valor de «FF IV» solo se aprecia al jugarlo y comprobar que el argumento te cautiva fácilmente, o que los enemigos siempre son difíciles en su justa medida. Su desarrollo y estilo lo convierten en todo un clásico del RPG para consolas.

EL RANKING

1. Golden Sun 2
 2. Golden Sun
 3. Final Fantasy IV Advance
- Recuperar un clásico está bien, pero siempre sacarán más partido de la consola los juegos que se hicieron expresamente para ella. Y el RPG clásico de GBA se llama «Golden Sun».

¡Llega la hora de los combates!

MEGAMAN 6 BATTLE NETWORK

Fans y amigos, Megaman os invita a participar en la más avanzada aventura RPG que hayáis visto en una Game Boy.

¡ARMAS A MANSALVA!

ESCOGE ENTRE MÁS DE 150 BATTLECHIPS CON LOS QUE DERROTAR A TUS ENEMIGOS.

Megaman tiene un "surtido ibérico" de armas que puedes adquirir ganando batallas, o comprándolas en las tiendas que hay repartidas por la cyberciudad.



Puedes elegir el arma con el que machacar malos en pleno combate.

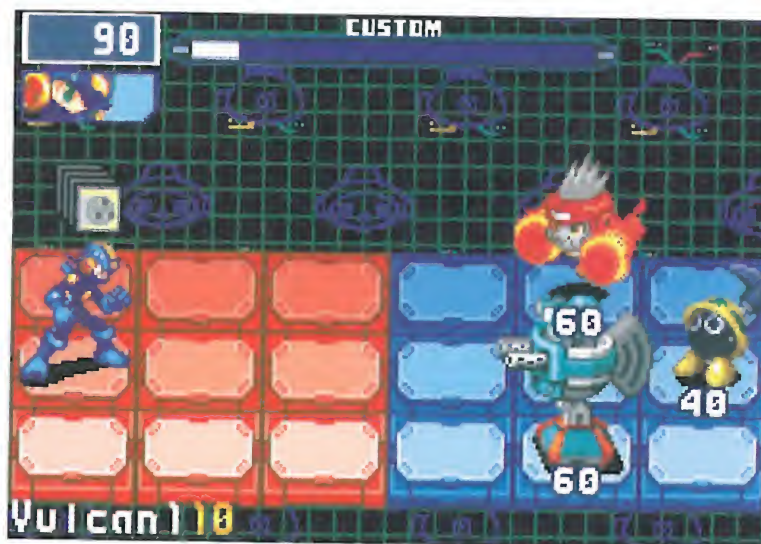


En la tienda puedes comprar más armas y recargas de energía.

Al padre de Lan le han trasladado a Cyber City, la ciudad con la tecnología más avanzada del mundo. Así que toda la "family" ha hecho las maletas para encontrar un nuevo hogar en esta ciudad. Lo que no saben es que allí se esconde un oscuro misterio: la amenaza de las Cybeasts, dos temibles criaturas que harán que nuestros amigos Lan y Megaman vuelvan a ser unos héroes.

¡Conéctate a la red!

Megaman estrena una nueva aventura RPG con los gráficos y sistema de combate que ya



Los combates no son por turnos. Debes "tirar" de habilidad y estrategia para machacar a los rivales. Y no te lo van a poner fácil, porque esta vez son más duros y rápidos.



En esta entrega los gráficos rozan ya el sobresaliente. ¡Mola el look manga!



Lan, el protagonista, lleva un ordenador portátil con el que maneja a Megaman.

vimos en anteriores entregas. En esta sexta parte, todos los aparatos electrónicos que aparecen están conectados a la red. Así que Lan puede "enchufar" en cualquier momento su PET, el ordenador portátil que lleva siempre, a cualquiera de ellos para entrar en la red y combatir malos. Pero no te relajes porque los numerosos combates no son por turnos, sino que ganar depende de tu habilidad con cruceta y botones. Manejando a Megaman, tenemos que esquivar los disparos de los enemigos y atacarlos mientras ellos esquivan los

tuyos. Son mucho más rápidos que en otros RPG, así que ándate con ojo. La idea es combinar habilidad e inteligencia, pues ya verás que dentro del menú de combate tienes varias habilidades y armas para elegir... Y, dado que hay más de un enemigo que te lo va a poner chungo, tendrás que ir puliendo cada vez más tu estrategia.

Pero, pese al brillante sistema de combates, la verdad es que se echa en falta algún modo de juego más y, ya que estamos, novedades extra respecto a la entrega anterior. Aún así, los fans lo disfrutarán a tope.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: INGLÉS (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Battlechips: MÁS DE 150
- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Nitidos y muy manga, pero poco variados en el cybermundo.

SONIDO

La música se repite y los efectos están pelín anticuados.

JUGABILIDAD

El sistema de combates es muy divertido, pero puedes cansarte de tanta batalla.

DURACIÓN

Hay un montón de batallas, pero la verdad es que no es tan largo.

TOTAL 84

▲ Los combates. El aspecto visual, clavado a la serie.

▼ Tiene pocas novedades. Y le sobran batallas.

VALORACIÓN

Si te apetece disfrutar de otra buena aventura de Megaman, ésta te viene al pelo. El sistema de batallas está genial, pero quizá le sobran combates.

¡Pilota un RPG interestelar!

SIGMA STAR

Te presentamos el primer RPG que te convertirá en un piloto espacial al ritmo de su absorbente historia.



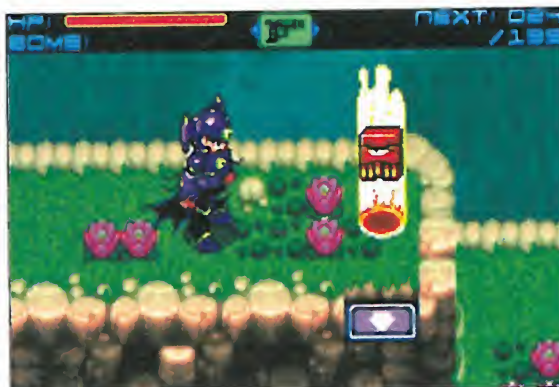
Habla con la gente, te explicarán cómo manejar a Recker y te irán dando instrucciones para avanzar... en inglés, sí. Es lo malo.



Los Krill te ponen a los mandos de un buen puñado de naves, cada una con su particular forma de vuelo, velocidad y tamaño.



Las fases mata-mata también tienen su toque RPG: destruyendo naves conseguirás cápsulas de experiencia para subir de nivel.



Recoge Gun Datas, elige dos de tus armas, únelas y consigue nuevos tipos de disparo para dar caña a los malos. ¡Alucinante!

Los Krill son unos alienígenas humanoides que llevan atacando la Tierra desde hace 60 años para apoderarse de ella. Pero los terrícolas van a solucionar el tema gracias a **Ian Recker, un piloto que es enviado como agente doble** a las filas enemigas. Ahora nuestro protagonista tiene doble tarea: trabajar como piloto para los Krill y descubrir la manera de... ¡que se piren a tomar vientos!

Una historia de altos vuelos

«Sigma Star Saga» te mete de lleno en un escenario con **vista lateral en 2D, al más puro estilo «Gradius»**. Manejas una nave con la que debes disparar a toda caña a un sinfín de enemigos haciendo uso de un arsenal que, a medida que progresses en el juego, puede llegar a... ¡más de 50 armas! También ofrece minifases donde nuestro objetivo principal es aniquilar un número determinado de

naves para que aparezcan **cápsulas de experiencia. Pillándolas, mejoras el nivel** de tu tostadora de enemigos y le aumentas la potencia de disparo. "Muy típico", dirás. Pues no tanto, no tanto. Lo comprobarás si consigues derrotar al jefe de la primera fase. Justo cuando estés celebrando la victoria, ¡serás trasladado a **todo un universo RPG!** Aquí, con unos gráficos hermosos, debes explorar el entorno, cargarte a las criaturas que lo impidan, **hablar con gente para descubrir secretos de los Krill y recoger "Gun Datas"**: partes de armas que, combinándolas, proporcionan nuevos tipos de disparo que habrá que utilizar en los combates aéreos. Y lo más gracioso es que... ¡los Krill pueden teleportarte al combate en cualquier momento! Si te gusta la diversión inmediata y la jugabilidad clásica pero buscas algo innovador, este «Sigma» te va a flipar.

¡UN PILOTO DE URGENCIAS!

¿PREPARADO PARA COMBATIR EN CUALQUIER MOMENTO?

Cuando los Krill te requieran, serás teleportado a una fase de disparos; así, sin preguntarte ni nada. Tras aniquilar cierto número de enemigos, regresarás al RPG.



Las fases de disparo se intercalan en el desarrollo de la aventura.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NAMCO
- Desarrollador: WAYFORWARD
- Tipo de juego: ARCADE DE DISPAROS/RPG
- Idioma: INGLÉS (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SI
- Datos: +50 ARMAS
- Precio: 19'95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

85

Son algo apagados, pero se agradecen esos personajes y disparos tan grandotes.

SONIDO

94

Efectos variados y melodías de las de tararear sin quererlo.

JUGABILIDAD

90

Una disparos y RPG... ¡y consigue dar lo mejor de ambos!

DURACIÓN

80

Entre 8 y 10 horas en las que disparas un 80% del tiempo.

TOTAL 86

▲ Divertido, original y con un montón de armas. Los textos están en inglés. Si se te da bien el mata-mata, te lo fundes rapidito.

VALORACIÓN

Contiene dos géneros muy vistos, pero te lo pasas genial con la mecánica que le han dado a la mezcla. ¡Y además de divertido, está bien baratito!



FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



Compañía: THQ
Desarrollador: R. STUDIOS
Tipo de juego: CARRERAS
Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO

Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
Conexión GB Advance: NO
Número de jugadores: 1-2

Carreras: 25
Personajes: 11
Modos: COPA Y MINIJUEGOS

Precio: 44,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE

¡Carreras a toda pastilla en tu GameCube!

CARS

Tu GameCube se lleva la mejor versión de la peli de moda. Carreras, desafíos, minijuegos, vídeos exclusivos... ¡de todo!

También tenemos «Cars», el películón de Pixar, en GameCube, que nadie se nos asuste. Y, a diferencia del juego de DS, éste tiene más competición y **saboreamos muy intensamente la emoción de las carreras.** La idea de esta versión es que te eches unas pachangas de las de siempre, veloces y divertidas, pero con el aliciente de manejar a los simpáticos vehículos de la película.

¡Coches con personalidad!

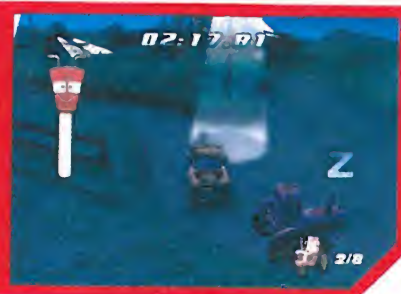
Sí, parece raro, ¿eh? Pero ya sabes que en Radiador Springs, el escenario principal del juego, los habitantes son coches con vida propia. Y el protagonista de la peli, Rayo, es el que tienes que conducir al comenzar. Te encuentras en una enorme y detallada ciudad en 3D, totalmente explorable. Así que, haces lo que casi todo el mundo haría: ¡ponerte a derrapar, pegar frenazos, chocar con farolas, hacer equilibrios a dos ruedas y probar lo divertido que es conducir al cochecillo rojo, este, tan majol! Ejem... Y una vez le has cogido

el tranquillo al control de Rayo, te toca decidir hacia dónde quieres ir y qué misiones realizar. Básicamente, los retos son carreras en forma de desafíos que te plantean los demás coches del pueblo. Hay **más de 20 carreras en parajes naturales** abiertos y, cuando las hayas ganado, echarás otras **5 en circuitos de velocidad.** A medida que las superas se van abriendo más retos que, a veces, te permiten **conducir a otros personajes** de «Cars», detalle de agradecer porque unos corren, pesan y tuercen más que otros. Pero

también hay **minijuegos, más de 30 distintos** protagonizados por casi todo el plantel de la peli, y un modo **multijugador** que, aunque solo enfrente a dos jugadores, consigue picarlos. Además, si eres suficientemente bueno, puedes desbloquear imágenes y vídeos de la película, algunos exclusivos del juego. ¿Te gustó en el cine? Pues sí quieres disfrutar de nuevo de su ambiente visual y sonoro, pero en formato "juego de coches" y en tu casita, no te lo pienses; píllate este «Cars» y... ¡a correr como un Rayo!

¡MUCHO MÁS QUE SIMPLES CARRERAS!

«Cars» te ofrece un montón de minijuegos y retos que requieren de tu habilidad con el mando y, también, de tu astucia. Si quieres revivir momentos de la peli tan desternillantes como el de ir a tumbar tractores en plena noche, aquí los tienes. Eso sí, tendrás que ganártelos a base de victorias.





LA VELOCIDAD es lo que caracteriza a «Cars», un juego que pone a prueba tu habilidad con el volante, y te ofrece un montón de minijuegos.

Pues anda que no son presumidos estos "seres-coche". ¡Por eso existen puntos donde cambiarles de "look"! En el taller tienes para escoger el que más te mole.

En estos puntos de "taller" puedes cambiarte el color, las llantas...

¿Te mola el resultado final?. ¡Hay muchos modelos por descubrir!

¡También podemos manejar a los demás personajes de la peli para echar carreras!

No sólo saldrá humo de las ruedas de Rayo en el desierto, sino que ¡puedes competir en más de 5 circuitos de velocidad diferentes para ganar, al fin, la copa Pistón!



EL ANÁLISIS

▲ Los gnomes escenaron 3D y los personajes, clavados a los de la película.

▲ Melodías estilo "country" que animan a acelerar. (Y las voces son las rímicas de la piel)

Los retos son variados y entretenidos. Y los minijuegos, todavía más.

▲ Un buen número de ritos y mitiques. Las imágenes y videos ocultos.

▲ Espectaculares gráficos y una gran jugabilidad.

VALORACIÓN

Cars 2006 Disney Pixar. Licensed by THQ Inc. Developed by Rainbow Studios. Rainbow Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. PORSCHE, the Porsche Crest Design, CARRERA and the distinctive shape of the 911 automobiles are registered U.S. trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG and used under license.

**¡JUÉGATE LA NUEVA
PELÍCULA DE PIXAR!**

EL RANKING

GUÍA DE COMPRAS

ANIMAL CROSSING

NINTENDO Comunicación
59,95 € 1-4 J

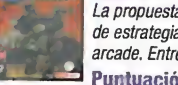


¿Quieres tener una vida diferente de lo habitual? Entonces conviértete en un "animal-crossingero" más y disfruta de la vida en un pueblo lleno de animales, donde cada día pasa algo diferente. ¡Qué vida tan ideal!

Puntuación 95

BATTALION WARS

NINTENDO Estrategia
59,95 € 1-2 J

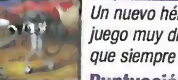


La propuesta de este juego nos habla de estrategia con un componente muy arcade. Entretenido y muy jugable.

Puntuación 91

CHIBI-ROBO

NINTENDO Aventura de plataformas
59,95 € 1-2 J

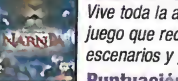


Un nuevo héroe llega a tu GC en un juego muy divertido y original en el que siempre hay algo que hacer.

Puntuación 91

CRÓNICAS DE NARNIA

BUENAVISTA GAMES Aventuras
59,95 € 1-2 J

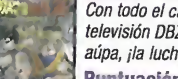


Vive toda la acción y aventura en un juego que recrea a la perfección los escenarios y gráficos de la peli.

Puntuación 91

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

BANDAI Lucha 3D
59,95 € 1-2 J

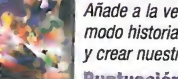


Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!

Puntuación 91

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

Nintendo Velocidad
29,95 € 1-4 J

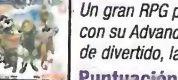


Añade a la velocidad un desafiante modo historia con el que configurar y crear nuestras propias naves.

Puntuación 94

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE-ENIX Acción-RPG
59,95 € 1-4 J

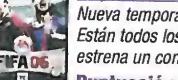


Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 93

FIFA 06

EA SPORTS Fútbol
54,95 € 1-4 J

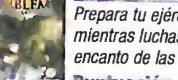


Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intuitivo.

Puntuación 95

FIRE EMBLEM

NINTENDO RPG-Estrategia
59,95 € 1-2 J



Prepara tu ejército y dale al coco mientras luchas, en 3D, y con todo el encanto de las entregas para GBA.

Puntuación 90

HARRY POTTER Y EL CALIZ...

EA GAMES Aventura
59,95 € 1-3 J



El aprendizaje de mago y sus amigos se embarcan en una nueva aventura llena de acción y mucha, mucha magia...

Puntuación 90

KING KONG

UBISOFT Acción-Aventura
59,95 € 1-2 J



Un espectáculo visual para una de las aventuras más emocionantes de GC. Flipas manejando al gran mono.

Puntuación 93

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO Carreras
59,95 € 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES



THQ Carreras
44,95 € 1-2 J

Descubre el increíble mundo de «Cars» y ayuda al simpático Rayo McQueen a ganar la Copa Pistón, en un juego basado en la ultimísima película de la factoría Disney. Un, dos, tres... ¡empieza la emoción, chaval!

Puntuación 91

MARIO MIX

NINTENDO/KONAMI Musical
59,95 € 1-2 J



Baila con Mario decenas de temas sobre la alfombra incluida con el juego.

Puntuación 90

MARIO PARTY 7

NINTENDO Tablero-Minijuegos
59,95 € 1-8 J



Más minijuegos, más modos, más amigos invitados y el micrófono en plan estrella. ¡No te lo pierdas!

Puntuación 95

MARIO POWER TENNIS

NINTENDO Tenis
59,95 € 1-4 J



Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que hayas jugado.

Puntuación 95

METROID PRIME 2 ECHOES

NINTENDO Aventura 3D
59,95 € 1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 98

MARIO SMASH FOOTBALL

NINTENDO Fútbol
59,95 € 1-4 J

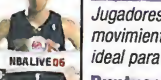


El fontanero se mete a futbolista con un juego divertido y adictivo a tope. Disfrútalo con tus colegas.

Puntuación 95

NBA LIVE 06

EA SPORTS Baloncesto
59,95 € 1-4 J

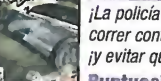


Jugadores casi reales con sus movimientos exclusivos y un control ideal para el espectáculo de la NBA.

Puntuación 93

NFS: MOST WANTED

EA GAMES Carreras-Tuning
59,95 € 1-4 J



¡La policía entra en juego! Debes correr contra otros coches tuneados ¡y evitar que la poli te detenga, neng!

Puntuación 94

ODAMA

NINTENDO Pinball-Estrategia
59,95 € 1-4 J

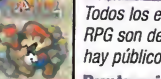


Una inesperada combinación entre pinball y estrategia, que además nos invita a dar órdenes por el micro.

Puntuación 89

PAPER MARIO LA PUERTA M.

NINTENDO Acción-RPG
59,95 € 1-4 J



Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 94

POKEMON XD

Nintendo Aventura-RPG
59,95 € 1-4 J

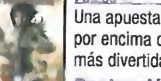


Volver a la región de Aura siempre es una alegría. Pero, si lo haces con mejores gráficos que los de Colosseum, la aventura es más larga y además vas a poder capturar Pokémon salvajes... ¡es la total felicidad de cualquier pokemaniaco!

Puntuación 99

PRINCE OF PERSIA 3

UBISOFT Acción
59,95 € 1-4 J



Una apuesta basada en la acción por encima de todo. La aventura más divertida y espectacular.

Puntuación 94

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

- 1 METROID PRIME 2 ECHOES
- 2 PRINCE OF PERSIA 3
- 3 KING KONG

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

- 1 SUPER MARIO SUNSHINE
- 2 DONKEY KONG JUNGLE BEAT
- 3 SONIC HEROES

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

- 1 FIFA 06
- 2 MARIO SMASH FOOTBALL
- 3 CARS

LOS MEJORES DE AVENTURAS

- 1 ZELDA: THE WIND WAKER
- 2 POKÉMON XD
- 3 ZELDA: FOUR SWORDS

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

- 1 ANIMAL CROSSING
- 2 MARIO PARTY 7
- 3 CHIBI-ROBO

SONIC RIDERS

SEGA Carreras
49,95 € 1-4 J



Si te gusta Sonic, te gusta la velocidad. Y por extensión, también este juego de carreras de personajes

Puntuación 90

SUPER SMASH BROS

EA SPORTS Lucha
29,95 € 1-4 J

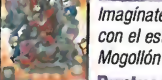


Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original que te pegará a la pantalla.

Puntuación 95

VIEWTIFUL JOE

CAPCOM Simulador
59,95 € 1-4 J



Imaginate un Smash Bros. pero el con el estilo tan personal de Joe. Mogollón de personajes y efectos.

Puntuación 89

WARIO WARE

NINTENDO Microjuegos
29,95 € 1-16 J



¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieren risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO Acción-RPG
29,95 € 1-4 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 euros!

Puntuación 98

GUÍA DE COMPRAS

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...



►2K GAMES
►Plataformas
►1 J

Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.

Puntuación 82

DINASTY WARRIORS

►NINTENDO
►39,95 €

►Acción
►1 J



Los combates de la antigua China se hacían "a mano", repartiendo espadas a todo el que se te acercase. Pero, para ganar la batalla, también debías saber colocar a tus ejércitos estratégicamente. Y ese es uno de los puntazos de este juego. Si lo mezclas con la acción en tiempo real, ¡fíjate!

Puntuación 95

DONKEY KONG COUNTRY 2

►NINTENDO
►39,95 €

►Plataformas
►1-4 J



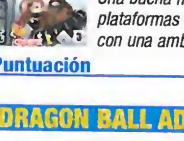
La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG COUNTRY 3

►ACTIVISION
►49,95 €

►Acción
►1 J



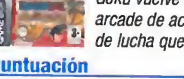
Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE

►BANDAI
►36,95 €

►Acción-Lucha
►1-2 J



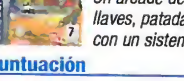
Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.

►BANDAI
►49,95 €

►Lucha
►1-2 J



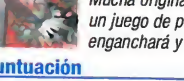
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

DRILL DOZER

►NINTENDO
►39,95 €

►Plataformas
►1 J



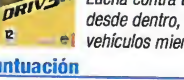
Mucha originalidad y acción en un juego de plataformas que te enganchará y te hará ¡temblarrrrr!

Puntuación 89

DRIVER 3

►ATARI
►39,95 €

►Acción
►1 J



Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

FINAL FANTASY TACTICS



►NINTENDO
►39,95 €

►RPG
►1-2 J

Una propuesta que nos inunda de estrategia de la buena para darle al coco... ¡para los más "roleros"!

Puntuación 94

FIRE EMBLEM

►NINTENDO
►39,95 €

►RPG-Estrategia
►1-4 J



Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

FIRE EMBLEM 2

►NINTENDO
►39,95 €

►RPG-Estrategia
►1-4 J



Campos de batalla con cuadrícula, combates por turnos y un nuevo multi a 4 que flipa a los estrategas.

Puntuación 90

GUNSTAR FUTURE HEROES

►THQ
►39,95 €

►Acción
►1 J



Un apartado visual flipante y un desarrollo variadísimo... Si te gusta disparar, este es el juego de tu vida.

Puntuación 94

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

►NINTENDO
►36,95 €

►RPG
►1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega

Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES

FINAL FANTASY IV



►SQUARE-ENIX
►39,95 €

►RPG
►1 J

Esto sí que es una alegría para los auténticos roleros... Ya está aquí el "remake" del título que conocimos hace unos años para Super Nintendo. Una nueva versión de un verdadero clásico del RPG que no te puedes perder.

Puntuación 88

KIM POSSIBLE VS DR. DRAKEN

►BUENA VISTA
►39,95 €

►Acción
►1 J



Manteniendo lo bueno de la primera entrega, vuelve Kim con nuevos escenarios, detalles y enemigos.

Puntuación 86

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

►NINTENDO
►39,95 €

►Plataformas
►1-4 J



Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone malita, pídeles ayuda y ¡jall! estarán!!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE...



►NINTENDO
►36,95 €

►Plataformas
►1 J

La aventura más clásica de Kirby tiene transformaciones por un tubo, es variadita y, sobre todo, divertida.

Puntuación 92

KINGDOM HEARTS

►SQUARE-ENIX
►39,95 €

►RPG-Acción
►1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)

►NINTENDO
►19,99 €

►Aventura-RPG
►1 J



El juego que dio origen a la leyenda, clavado a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...

►NINTENDO
►39,95 €

►RPG
►1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. El clásico de SNES pone en juego una historia atractiva, un desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja titeres con cabeza. Pero es posible que aún no lo tengas?

Puntuación 94

LOS URBS

►EA GAMES
►49,95 €

►Aventura-Comunicación
►1 J



Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

►NINTENDO
►39,95 €

►Acción-RPG
►1 J



Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Si, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeño mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

►NINTENDO
►39,95 €

►Golf-RPG
►1-4 J



Un golf sencillo y divertido, con un rollo RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 93

MARIO PARTY ADVANCE



►NINTENDO
►36,95 €

►Tablero
►1-2 J

La nueva juega "party" de Mario tiene muchos minijuegos, items por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO & LUIGI

►NINTENDO
►44,95 €

►RPG
►1-2 J



Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO VS DONKEY

►NINTENDO
►39,95 €

►Plataformas-Puzzle
►1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa

Puntuación 95

MARIO POWER TENNIS

►NINTENDO
►39,95 €

►Tennis-RPG
►1-4 J



¿Sabes jugar al tenis? ¿No? Pues no te preocupes, que con este tenis portátil y su modo historia aprenderás rapidito y como un maestro mientras te lo pasas pipa. Y cuando seas un as de la raqueta... ¡enfrentate a todos tus amigos y dales caña, que se lo merecen! ¡Vas a arrasar!

Puntuación 94

MEGAMAN ZERO 4

►CAPCOM
►44,95 €

►Acción
►1 J



Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.

Puntuación 87

MEGAMAN BN 6

►CAPCOM
►44,95 €

►RPG
►1 J



Conviértete en un héroe y utiliza tu habilidad e inteligencia para ayudar a Megaman en su nueva misión.

Puntuación 84

METROID ZERO MISSION

►NINTENDO
►39,95 €

►Aventura
►1 J



Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

METROID FUSION

►NINTENDO
►19,95 €

►Aventuras
►1 J



Si buscas una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas.

Puntuación 93

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

►UBISOFT
►41,95 €

►Plataformas
►1 J



La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

POKÉMON ESMERALDA

▶ NINTENDO ▶ Aventura-RPG
▶ 36,95 € ▶ 1-4 J



En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el increíble Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo. Porque te vas a dejar la piel combatiendo contra entrenadores.

Puntuación 95

POKÉMON ROJO Y VERDE

▶ NINTENDO ▶ Aventura-RPG
▶ 49,95 € ▶ 1-5 J



¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶ NINTENDO ▶ Aventura-RPG
▶ 44,95 € ▶ 1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

POKÉMON PINBALL

▶ NINTENDO ▶ Pinball
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos

Puntuación 96

SALVAJE (THE WILD)

▶ BUENA VISTA ▶ Plataformas
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Lucha contra el crimen organizado desde dentro, conduciendo hasta 25 vehículos mientras pegas unos tiros.

Puntuación 88

SIGMA STAR SAGA

▶ NAMCO ▶ RPG
▶ 29,99 € ▶ 1 J



Los Krih vienen a destruir la Tierra, y sólo tú y el escuadrón Sigma Star podéis evitarlo, ¿estás preparado?

Puntuación 86

SHINCHAN: AVENT. EN CINELAND

▶ ATARI ▶ Plataformas
▶ 44,95 € ▶ 1 J



El escandalizante Shinchan es el prota, junto a su familia, de un divertido y variado plataformas.

Puntuación 87

SONIC ADVANCE 3

▶ SEGA ▶ Plataformas
▶ 49,95 € ▶ 1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SPIDER-MAN 2

▶ ACTIVISION ▶ Acción
▶ 49,95 € ▶ 1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

▶ UBISOFT ▶ Acción
▶ 44,95 € ▶ 1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUDOKU FEVER

▶ GLOBAL STAR ▶ Puzzle
▶ 29,99 € ▶ 1 J



Si te molan los sudokus, aquí tienes miles de ellos: normales, pequeños, fáciles, difíciles... ¡A buen precio!

Puntuación 80

SUPER MARIO ADVANCE

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 41,95 € ▶ 1-4 J



Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 39,95 € ▶ 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BALL

▶ NINTENDO ▶ Pinball
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinballeros.

Puntuación 92

SUPER MARIO WORLD

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 37,95 € ▶ 1-4 J



96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA

▶ SQUARE ENIX ▶ RPG-acción
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juego de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 19,99 € ▶ 1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

TALES OF PHANTASIA

▶ NAMCO ▶ Aventura-RPG
▶ 39,95 € ▶ 1 J



La serie «Tales of» se estrena en GBA con una de esas aventuras que no te puedes perder. Lo tiene todo: graficazos, combates moviditos, banda sonora con voces incluidas, argumento genial, un sistema de batalla que divierte a cualquier jugador... ¡si te gusta el RPG, este juego te enamorará!

Puntuación 97

TAK 3

▶ THQ ▶ Aventura
▶ 34,95 € ▶ 1 J



Tak y el gran guerrero Lok deben superar los obstáculos de la jungla cooperando entre sí. Divertido y loco.

Puntuación 86

TONY H. AMERICAN SK8LAND

▶ ACTIVISION ▶ Skate
▶ 49,95 € ▶ 1 J



Grinda por todas las ciudades y realiza las típicas misiones de todos los Tony Hawks... en tu portátil.

Puntuación 91

TOTALLY SPIES

▶ ATARI ▶ Acción/minijuegos
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Las tres súper-espías se marcan un juego variadísimo, muy divertido... y un poco corto. ¡Fliparás con ellas!

Puntuación 80

WARIO LAND 4

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 41,95 € ▶ 1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

▶ NINTENDO ▶ Habilidad
▶ 34,95 € ▶ 1-2 J



200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

W.I.T.C.H.

▶ BUENAVISTA GAMES ▶ Plataformas
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Si quieres jugar una entretenida aventura con las brujas más famosas del momento, ¡pilla Witch!

Puntuación 88

YOSHI'S ISLAND

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 44,95 € ▶ 1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

ZOOO

▶ VIRGIN ▶ Puzzle
▶ 29,95 € ▶ 1 J



Activa tus reflejos y ponte a juntar caritas de animales para eliminar líneas a toda caña. ¡Divertidísimo!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

- 1 SUPER MARIO ADVANCE 4
- 2 DONKEY KONG COUNTRY 2
- 3 DONKEY KONG KING OF SWING
- 4 SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
- 5 W.I.T.C.H.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

- 1 POKÉMON ESMERALDA
- 2 TALES OF PHANTASIA
- 3 POKÉMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
- 4 LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
- 5 FINAL FANTASY IV

LOS MEJORES DE ACCIÓN

- 1 DYNASTY WARRIORS ADVANCE
- 2 GUNSTAR FUTURE HEROES
- 3 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- 4 DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
- 5 STEEL EMPIRE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

- 1 MARIO POWER TENNIS
- 2 FIFA 2006
- 3 MARIO KART
- 4 F-ZERO GP LEGEND
- 5 MARIO GOLF ADVANCE TOUR

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

- 1 MARIO VS DONKEY
- 2 POKÉMON PINBALL
- 3 SUPER MARIO BALL
- 4 MARIO PARTY ADVANCE
- 5 SUDOKU FEVER

CONCURSO



**Adivina cómo vas a jugar por el morro
con DS Lite y el nuevo...**



¡Estás de suerte, colega! Tu revista Nintendo Acción quiere regalarte el mejor "kit" para que presumas de estilo e inteligencia este verano. Aquí tienes la DS Lite, la portátil más glamurosa y jugona del mundo, y el bombazo «Big Brain Academy», un juego para darle al coco en el que podréis desafiaros hasta 8 con una tarjeta. ¿Los queréis? ¡Entérate de cómo conseguirlos!

SORTEAMOS:

5 Mega-Paks

Nintendo DS Lite
+ Juego Big
Brain Academy



15 Juegos Big Brain Academy



Datos para concursar

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 7654** desde tu móvil poniendo la **palabra: dslitent + tus datos personales**

Ejemplo: *dslitent francisco ruiz c/lopez 4 2º derecha badajoz*

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **16 de agosto de 2006.**

*En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección "C/los Viscos, 17 - 28040 Madrid".



PRIMERA
ENTREGA

¡Descubre todo lo grande que puede llegar a ser nuestro querido Mario!

NEW SUPER MARIO BROS

- ▶▶ Consejos útiles para todas las fases del juego.
- ▶▶ Los movimientos y demás sorpresas de Mario.
- ▶▶ Cómo abrir todos los caminos alternativos.

¡PREPARA TUS CHAMPIÑONES!

Primero hay que saber las cosillas básicas de juego, así como los nuevos y divertidos movimientos de Mario. Apúntate bien todos los consejos y truquillos para que no tengas ningún problema a la hora de desenvolverte en estas largas y muy intensas fases de este nuevo «Super Mario Bros.». ¡A por todo!

CONSEJOS ÚTILES

Lee muy atentamente estos prácticos consejos que te dejarán claras las cosas más básicas del juego. Recuerda que conseguir todo no es obligatorio, pero sí que sube bastante la moral. ¡Ah! Y no olvides que, por cada 100 monedas, te dan una vida extra.



LA BANDERA:

En la mayoría de las fases, cuando llegas a la mitad (no siempre es la mitad exacta) aparece una bandera. Esto significa que, si a partir de ahí te derrotan, empezarás de nuevo la fase (a no ser que vayas a otra) desde donde salió la bandera, conservando las monedas estrellas que cojiste.



ANILLOS ROJOS:

Cuando te encuentres un anillo rojo en tu recorrido, pasa por él y saldrán monedas rojas. Si las consigues todas antes de que se acabe el tiempo, te darán un bonus. Si eres pequeño, te dan un champiñón. Si eres grande, una flor de fuego y si ya tenías una flor, pues nada menos que una vida.



MONEDAS ESTRELLA:

Son unas monedas con una estrella en medio. Sirven para conseguir muchos de los extras en el juego. Algunas son muy fáciles de conseguir pero otras requieren ítems para alcanzarlas. En cada fase hay tres monedas y, para sacar todas las cosillas extra del juego, tendrás que hacerte con todas ellas.



BLOQUES "?:

Estos bloques siempre tienen alguna cosita de las que viene bien: un ítem o una moneda. Los ítems que pueden aparecer dependen de tu estado. Si eres pequeño, un champiñón; si eres grande, una flor de fuego; y si ya la tienes, pues otra flor de fuego para engrosar tu reserva de ítems.

LOS MOVIMIENTOS DE MARIO

Si has jugado a entregas anteriores, verás que, en esta, se pueden hacer muchas más virguerías: "ground pound", doble y tripe salto, salto con pared... ¡un sinfín de acrobacias!



↓ CORRER:

Pulsa el **botón B** para que Mario corra a toda caña. También sirve para pasar por encima de pequeños agujeros.



↓ SALTO:

Es un movimiento fundamental de Mario. Pulsa el **botón A** para que Mario llegue a las plataformas más altas.



↓ DOBLE Y TRIPLE SALTO:

Cuando vayas corriendo, pega **dos o tres saltos seguidos**. De esta forma Mario consigue llegar mucho más alto.



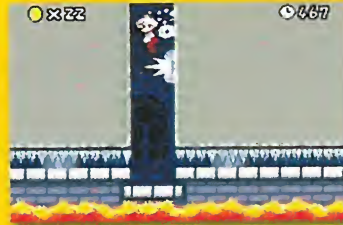
↓ SALTO SOBRE ENEMIGOS:

Si presionas el **botón de salto** al caer sobre un enemigo, Mario rebotará con una potencia que te subirá altísimo.



↓ GROUND POUND:

Si das al **botón de salto y abajo** en la cruceta mientras estés en el aire, Mario pegará un **culetazo rompedor**.



↓ SALTO CON PARED:

Consiste en rebotar en la **paredes** pulsando la **cruceta hacia el lado de la pared** y después el **botón de salto**.

LOS ITEMS DE AYUDA

Para facilitar tu labor en el juego, dispones de unos cuantos ítems que te proporcionan poderes extras. ¡Ponte el champiñón gigante y ningún enemigo te podrá detener!



↓ CHAMPIÑÓN:

Si ya has jugado al Mario, conocerás este ítem. Te hace **más grande** y te permite romper bloques con la testa.



↓ MINICHAMPIÑÓN:

Te vuelve una **miaja**, pero puedes pasar por **minituberías y huecos estrechos**, ¡y además saltas más alto!



↓ CHAMPIÑÓN GIGANTE:

Este champiñón sirve para **fliparte**. Te hace **gigante y destruyes todo a tu paso**. Cuanto más destruyas, más vidas.



↓ FLOR DE FUEGO:

Otro ítem típico. Te hace un poco grande (si no lo eras) y te da el poder de **lanzar bolas de fuego** a tus rivales.



↓ CAPARAZÓN AZUL ESPECIAL:

Te pones el **caparazón** y puedes hacer... todo lo que un caparazón: **destruir bloques y también enemigos**.



↓ ESTRELLA:

Un gran subidón para Mario. Hace que se vuelva **invencible durante un rato**. ¡Harás que tiemblen los enemigos!

¡¡ENEMIGOS!!

Los más clásicos

Son muy fáciles de derrotar: salta sobre ellos y... ¡a seguir con el tema!

■ **Goomba:** Aparece en todas las entregas de Mario. Se acaba con él con un simple saltito. ¡Ay, pobre!



■ **Koopas:** Hay dos tipos (en ambos tipos también pueden ser voladoras):

● **Las verdes:** Andan sin preocupación y, al saltar encima, se meten dentro del caparazón. Luego puedes usarlo.

● **Las rojas:** Si llegan al borde, no se caen, ¡que listos! Pero, por lo demás, son iguales que las fortugas verdes.



■ **Murciélagos:** Bajan desde el techo directos a por ti. En ese momento, salta encima de ellos para ganártelos.

■ **Bala Bill:** Las temidas balas de Mario no podían faltar en esta entrega. Tienes que saltar encima para que "no te molesten". A veces te vienen bien para llegar más alto cuando saltas.



CASILLAS ESPECIALES

Algunas casillas (u objetos que aparezcan encima) son especiales. Apréndete bien qué es cada cosa para que, al jugar, puedas sacarles todo el partido. Algunas te facilitarán el camino y otras... no desearás pisarlas en toda la partida, ya verás.



↓ TORRES:

Las torres son un **pequeño castillo**. Suelen ser más complicadas que las normales y presentan, interiormente, un aspecto muy diferente. Aparte de enemigos más puñeteros, tendrás que derrotar a un **malo final: Minibowser**.



↓ CASTILLO:

Al igual que las torres, también tienen un aspecto diferente y son complicadas de pasar. Que esto no te eche atrás, que con práctica todo se consigue. Lo malo es que, al final del castillo, te espera un **enemigo bien gordo**.



↓ CASA DE FANTASMAS:

Las casas de fantasmas ya se conocen desde «Super Mario World» y, como es lógico, están **repletas de muchos tipos de fantasmas** que te harán la fase interminable. Además, **no tendrás banderita a la mitad del camino**.



↓ TUBERÍA:

Otra casilla también conocida de otras entregas. Aunque cuesta bastante llegar hasta ella, cuando lo consigues, **te manda a otro sitio del mismo mundo**, pero más avanzado. Así te ahorras unas cuantas casillas.



↓ CAÑÓN:

Otra casilla realmente difícil de alcanzar, pero esta merece mucho más la pena. No tengas miedo y métete dentro del cañón: **te mandará al principio de un mundo posterior**. ¡Menudo viajecito! ¡Así da gusto pasarse todo el juego!



↓ CARTELES DE PAGO:

Para llegar a muchas casillas seta o para abrir caminos alternativos, tienes que **pagar cinco monedas estrella**. ¡Qué cara está la vida! Ya puedes empezar a buscarlas en el resto de casillas o no pisarás estos sitios "pijos".



↓ BLOQUE Y HAMMER BROS.:

Si ves en el mapa del mundo una interrogación con alas o un Hammer Bros., significa que **cundo entres en ese casilla te aparecerá uno de los dos** (aunque estés donde la bandera). Hazte con el bonus que te dan.

CASILLAS CHAMPIÑÓN

Cuando estés falto de recursos o te quieras dar un homenaje, métete en una de estas casillas. Podrás obtener todo tipo de bonus: ítems, vidas, champiñones gigantes... Pero recuerda que, una vez que entres, desaparece como por arte de magia.



↓ CASETA DE ÍTEMES:

Dentro de esta caseta, tienes que **golpear un interruptor** para que te dé un ítem que se pondrá en tu reserva de ítems. Ten cuidado no tengas ya uno porque, en ese caso, solo te dará puntos y no conseguirás un ítem. Para sacar el ítem que necesitas, **salta dos ítems antes del que quieras llevarte**.



↓ CASETA CHAMPIÑÓN GIGANTE:

Cuando necesites unas cuantas vidas o te apetezca destruir muchas cosas, métete en esta casilla y golpea el interruptor gigante. El **champiñón gigante** pasará a tu reserva de ítems. Así podrás utilizarlo en el momento que más te mole. **Prueba a hacerlo antes de la meta** y ya verás como mola.



↓ CASETA DE VIDAS:

En esta caseta te puedes forrar de vidas o salir sin ninguna, todo **depende de la suerte**. Golpea los interruptores para que vayan saliendo vidas, pero **como te salga Bowser, ya no puedes golpear más**. Si te lo montas bien, te salen todas las vidas y la última es la "x2", te ganas doce vidas. ¡Qué gusto!



↓ CASETA DE DISEÑOS:

Es una caseta bastante molona, pero tendrás que esperar a **pasarte todo el juego para que salga**. Si, ya, es un fastidio, pero cuando la tienes... ¡no paras de elegir diseños! Aunque, para poder comprarlos, **necesitas veinte monedas estrella**. Es bastante caro pero aseguramos que merece la pena.

JEFES FINALES DE TORRES

Siempre que llegues al final de una torre te verás las caras con Minibowser. Al principio es relativamente fácil acabar con él, pero en cada mundo va haciendo cosas más chungas.



LOS PRIMEROS MUNDOS:

Al principio bastará con saltar encima de él tres veces. Pero no lo hagas cuando está dentro del caparazón.



YA NO ES TAN FÁCIL:

Hay que meterle de la misma forma, pero ahora él también salta. También puedes derrotarlo con bolas de fuego.



¿CON MÁSCARA?:

Con esta forma ya no puedes saltar encima. Coge la concha y lánzasela tres veces. O sino con bolas de fuego.

JEFES FINALES DE CASTILLOS

Al llegar al final de cada castillo, te estará esperando un enemigo. Normalmente te los puedes cargar a todos con bolas de fuego, pero cuando no tengas, tres golpecitos te salvarán.



MUNDO 1:

¿Te acuerdas del «Super Mario Bros.» de NES? Pues tienes que hacer lo mismo: llegar al interruptor y pulsarlo.



MUNDO 2:

Salta encima de su cabeza tres veces para derrotarlo. Si se vuelve muy alto, ayúdote de las paredes para atizarle.



MUNDO 3:

Salta encima del pez tres veces cuando salga del agua. Pero ten cuidado con los pececillos que saltan.



MUNDO 4:

Pulsa el interruptor y súbete a los lados para llegar al Goomba gigante. Luego haz tres veces un ground pound.



MUNDO 5:

Espera a que Floro Piraña se lance hacia ti. Cuando se caiga, salta tres veces encima para acabar con él.



MUNDO 6:

Cuando el topo asome la cabeza, salta sobre él tres veces. Si no llegas, ayúdote de las balas o tirele bombas.



MUNDO 7:

Evita los rayos y salta sobre Lakitu tres veces cuando descienda. Usa bolas de fuego contra los otros bichos.



MUNDO 8-1:

Derrota a Bowser huesitos saltando en el interruptor. No uses bolas de fuego porque no le hacen ningún efecto.



MUNDO 8-2:

Derrota primero a Minibowser y luego pasa por debajo de Bowser (cuando salte) para poder pulsar el interruptor.

¡¡ENEMIGOS!!

Los más peligrosos

Utiliza la flor de fuego contra estos enemigos para poder vencerlos.

Pokey: ¿Que pena que no tengamos a Yoshi para que se los coma, pero tenemos la flor de fuego. Si consigues darle en la cabeza... ¡lo machacas!



Floro Piraña: Te lo puedes encontrar de varias formas: saliendo de una tubería (algunos lanzan bolas de fuego), por ahí plantados o, incluso, ¡uno gigante! Prepara tu recarga de bolas de fuego y mételes unas pocas.



Lakitu: Va sobre una nube para que no lo alcances. A él se le puede derrotar saltando encima, pero a los bichos que suelta, no. Son enemigos con un caparazón de pinchos a los que tendrás que "dar bola".



LOS MUNDOS DE MARIO

Para conseguir TODO lo del juego, necesitas descubrir los caminos ocultos. Como son bastante chungos, te indicamos aquí cómo ponerlos. Así que, no dudes en echar un vistazo para sacar las casillas que te faltan.



MUNDO 1

Que sea el primer mundo no significa que sacar los caminos ocultos sea cosa fácil. ¡Apúntatelo bien!



CASILLA M1-2:

Cuando estés llegando al final de la fase (donde la tubería en horizontal), ve por la parte superior con ayuda de la plataforma hasta encontrarte con una tubería. Entra por ella y te encontrarás la bandera roja, que simboliza un nuevo camino.



CASILLA M1-TORRE (CON CAPARAZÓN AZUL ESPECIAL):

Ve por la puerta que está a la derecha de la tubería que te lanza hacia arriba. Una vez dentro, continúa por la parte derecha de la pantalla. Corre con el caparazón puesto y destroza los bloques de la derecha para poder pasar hasta la tubería.



MUNDO 2

Un desierto con varios caminos ocultos. ¿A dónde llevarán? ¿A una tubería o a un cañón? ¿O a los dos?



CASILLA M2-3:

Cuando tengas que pulsar una interrogación naranja y el agua suba de nivel, ve por el hueco de arriba a la derecha e inmediatamente (hay que hacerlo con rapidez) pulsa la otra interrogación que hay a la izquierda, en la parte superior. Llegarás a una tubería que te lleva hasta el camino alternativo.



M2-4 (CON MINICHAMPIÓN):

Cuando empieces a descender y haya tuberías con plantas, baja hasta la parte que tiene agua y nada hacia la izquierda del todo. Hazte pequeño (si no lo eras ya) y corre por encima del agua (cuando eres Minimario puedes correr sobre el agua de forma habitual) hasta la minitubería. "Miniencontrarás" la meta.



CASILLA M2-A:

Este camino requiere cierta habilidad. Es difícil conseguirlo a la primera, pero ¡no te rindas! Salta desde el propulsor azul que hay a la izquierda de la segunda moneda y ve a la derecha (por el aire) hasta conseguir rebotar con la tortuga roja. Esta te hará rebotar hacia arriba. Así podrás alcanzar la tubería amarilla.



MUNDO 3

¿A quién no le mola la playita? Pues para poder pasear por ella, has de conseguir estos caminos secretos.



CASILLA M3-2:

Cuando te montes en una plataforma-seta que se desplaza, métete por la tubería de la derecha (la verde que hay en la parte superior). Sigue por el camino con cuidado de no caer.



CASILLA M3-FANTASMA:

Al lado de la puerta de la primera moneda, aparece otra. Para que ocurra, tienes que accionar el interruptor de la derecha (pasadas las escaleras) y volver antes de que acabe el tiempo.



MUNDO 4

Para abrir este mundo, tienes que pasarte el malo final del mundo 2 a base de "ground pounds" con Minimario.



CASILLA M4-1:

Montate encima de "Nessy" y sube al bloque central de una plataforma formada por 5 bloques. Salta desde el bloque central para que salga la planta trepadora y entra por la tubería.



M4-FANTASMA (MINICHAMP):

En el segundo interruptor rojo, ve a la derecha y rebota desde la tubería hacia la pared derecha. Sigue rebotando hasta encontrarte una puerta. Métete por ella y disfruta de un nuevo camino.



MUNDO 5

En este mundo hace mucho mucho frío, y eso se refleja en las casillas... ¡están congeladas! No ellas claro, si no que la fase es de hielo. ¡Ay madre, que me la pego...!



CASILLA M5-2:

Cerca del final hay una tubería en la parte superior de la que sale una planta. Súbete al bloque de hielo y entra por la tubería cuando no haya ningún enemigo para inpedírtelo.



CASILLA M5-FANTASMA:

Cuando te encuentres tres bloques en la pared de la izquierda, sube y salta en el del medio. Sube al nuevo bloque (agáchate si no eres pequeño) y salta. Sube y ve con cuidado hasta el final.



M5-B (CAPARAZÓN AZUL):

Después de la bandera, ve mirando la parte superior de la pantalla. Cuando haya un hueco con paredes, rebota en estas hasta subir al techo izquierdo y rompe los bloques con el caparazón.



MUNDO 7

Para abrir este mundo tienes que pasarte al malo final del mundo 5 siendo Minimario. Y la manera de conseguirlo es haciendo 3 "ground pound" sobre él. ¡Estarás en la nubes!



CASILLA M7-FANTASMA:

Cuando llegues a un sitio con una "P" y mucha monedas, pulsa la "P" y corre a la izquierda. Después de los tres bloques sueltos, golpea el tercer bloque (empezando por la derecha) de la fila superior para que salga la planta trepadora y sube corriendo. Hay que ser extremadamente rápido para lograrlo.



M7-4 (MINICHAMPIÓN):

Sube todo lo que puedas a la izquierda (después de la bandera) y, con ayuda de la seta elástica, ponte encima de la interrogación con alas. Salta al hueco y, desde el hueco, haz una especie de parábola vertical saltando a la izquierda para entrar a la tubería. Coge carrerilla y ya verás como sí que se puede.



CASILLA M7-5:

Cerca de final verás una tubería tapada con bloques que tú no puedes destruir. Utiliza un par de bombas y, con su explosión, podrás destrozar todos los bloques. Hazlo bien porque solo dispones de esas dos bombas. ¡Hay que ser rápido y preciso! Métese por la tubería y estarás en la meta roja.



CASILLA M7-6:

Después de pasar la bandera, rompe el bloque del medio de la fila de los de arriba. Baja a los de la fila inferior y golpea al del medio. De esta forma la planta trepadora puede subir hasta el cielo. Súbete en la plataforma seta y aguanta encima hasta la tubería verde, que es la que te lleva a la meta roja.

¡¡ENEMIGOS!!

Los fantasmas

Principalmente los verás en la casa de fantasmas, pero hay excepciones.

■ **Boo:** Es un personaje ya conocido de otras entregas de Mario. Si le miras a la cara no te hace nada, pero como le das la espalda, se lanza hacia ti. Lo peor es que no le puedes eliminar.



■ **Fantasma boxeador:** Depende de la circunstancia: te puede venir bien o ser un estorbo. Sus "puños infernales" destruyen casi todo tipo de bloques. Utiliza esta habilidad para abrir nuevos caminos al estilo "capataz". Si soñás tres veces encima de él, "desaparece".



■ **Boo "Kirby":** Es un tipo curioso porque, cuando le miras a la cara, se mima de sano como Kirby, el globo rosa. Cuando le das la espalda, se tira a por ti y de distancia. ¡Y es invencible!



ESTE MES..

- ➔ Todos los eventos de agosto.
- ➔ Los bichos y peces que verás.
- ➔ 4 Personajes eventuales.
- ➔ Lugares clave para pescar.
- ➔ Listas de objetos.

Si te mola cazar insectos, este mes te vas a poner las botas. Saca la red, anda despacito y... ¡zas!

ANIMAL CROSSING

Aunque la consola se nos derrita del calor, nosotros seguimos aquí, diciéndote lo que va a pasar en este calurosísimo mes. Prepárate unas cuantas botellas de agua fresquita y practica tu concentración para... ¡lograr todo los objetivos de agosto!

1 PERSONAJES

Este mes te presentamos a: Cati y Catiana, Gulliver, Córner y Pete. A unos los verás por el aire y otros en otro pueblo.



★ CATI Y CATIANA:

Estas dos gatas, Cati y Catiana, son amigas y viven en un pequeño pueblo. Ahora que estás en modo Wi-Fi, ayuda a la perdida Cati a encontrar a su hermana. Para recibir necesitas irte a entrar en el último pueblo que visitaste en la última semana de la ciudad y reunirlas. Después de esto, se al ayuntamiento para recibir un regalo.



★ GULLIVER:

Los jugones del «Animal Crossing» de GC lo conocerán, pero la verdad es que ha cambiado mucho. Ahora aparece por el cielo en su OVNI. Para contactar con él tienes que conseguir alcanzarle con el tirachinas. Una vez en tierra, habla con él. Te pedirá que le busques varias partes de su OVNI. Necesitas la pala para poder encontrar todas. Si lo haces, te premiará con un objeto muy especial.



★ CÓRNER:

Córner es un misterioso personaje que te visita durante la segunda semana de octubre, en el Festival de la Bellota. Nadie conoce su verdadera identidad pero... ¡todos pensamos que es el alcalde! Recolecta bellotas (que estarán por ahí tiradas) y dáselas a Córner. Te puede pagar un precio por cada una o darte un souvenir de la colección Champiñón. ¡Tú verás lo que haces!



★ PETE:

Hasta que no sales, llévate a Nueva, nuestro campeón mímico. Si no lo tienes, no tendrás todos los días cosas en el pueblo. Para ver cómo mímica es amigo, cómprate el mímico en la tienda de las que sale, tan 0 de la mañana a las 5 de la tarde. Es difícil pillarlo porque... ¡muchos que van a verlo por su habilidad en que en muy pronto por mímico, así que a la hora de la mañana.

COLECCIÓN RÚSTICA

□ CAMA RÚSTICA:

Precio: 2,300 Bayas Tamaño: 2
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ BUTACA RÚSTICA:

Precio: 2,000 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ SILLÓN RÚSTICO:

Precio: 2,400 Bayas Tamaño: 2
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ MESA RÚSTICA:

Precio: 1,700 Bayas Tamaño: 4
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ SILLA RÚSTICA:

Precio: 1,400 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino "El Honrado"

□ MESITA RÚSTICA:

Precio: 1,800 Bayas Tamaño: 2
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ LIBRERÍA RÚSTICA:

Precio: 2,000 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ CÓMODA RÚSTICA:

Precio: 2,720 Bayas Tamaño: 2
Disponible: Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino el honrado

□ APARADOR RÚSTICO:

Precio: 2,560 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Producto estrella

□ ARMARIO RÚSTICO:

Precio: 3,050 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ PARED RÚSTICA:

Precio: 1,450 Bayas
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ SUELO RÚSTICO:

Precio: 1,750 Bayas
Disponible: Tienda de Tom Nook

COLECCIÓN MIMBRE

□ LÁMPARA MIMBRE:

Precio: 1,700 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ CÓMODA MIMBRE:

Precio: 2,400 Bayas Tamaño: 2
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ TOCADOR MIMBRE:

Precio: 1,800 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ MESA MIMBRE:

Precio: 1,800 Bayas Tamaño: 2
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ CAMA MIMBRE:

Precio: 2,200 Bayas Tamaño: 4
Disponible: Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino "El Honrado"

□ BIOMBO MIMBRE:

Precio: 2,000 Bayas Tamaño: 2
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ LIBRERÍA MIMBRE:

Precio: 1,800 Bayas Tamaño: 4
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ SILLA MIMBRE:

Precio: 1,600 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Tienda de Tom Nook y Tienda de Ladino el honrado

□ BUTACA MIMBRE:

Precio: 1,800 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Producto estrella

□ ARMARIO MIMBRE:

Precio: 2,240 Bayas Tamaño: 1
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ PARED MIMBRE:

Precio: 1,480 Bayas
Disponible: Tienda de Tom Nook

□ SUELO MIMBRE:

Precio: 1,680 Bayas
Disponible: Tienda de Tom Nook

AGOSTO						
L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

EN AGOSTO TENEMOS...

COLECCIÓN DE INSECTOS DE AGOSTO

INSECTO	VALOR	INSECTO	VALOR	INSECTO	VALOR
Mariposa Común	90 Bayas	Collas Común	90 Bayas	Mariposa Tigre	160 Bayas
Blanor	220 Bayas	Celeste Común	2500 Bayas	Langosta	200 Bayas
Narciso	3000 Bayas	Alas de Pájaro	3000 Bayas	Polilla	60 Bayas
Mariposa Atlas	1200 Bayas	Abeja Melífera	100 Bayas	Araña	300 Bayas
Cigarra Marrón	200 Bayas	Cigarra Oriental	300 Bayas	Cigarra Común	400 Bayas
Cigarrilla	550 Bayas	Muchacha	1800 Bayas	Caballito Diablo	200 Bayas
Libélula Tigre	4500 Bayas	Hormiga	800 Bayas	Zapatero	130 Bayas
Caracol	250 Bay.	Saltamontes	160 Bayas	Insecto Palo	600 Bayas
Cetonia	100 Bayas	Escarabajo Oro	6000 Bayas	Goliat	6000 Bayas
Escarabajo Joya	2400 Bayas	Longicornio	260 Bayas	Escarabajo Alce	2000 Bayas
Ciervo Volante	2000 Bayas	Gran Escarabajo	10000 Bay.	Ciervo Arco Iris	15000 Bay.
Escarabajo Rino	1350 Bayas	Escarabajo Atlas	8000 Bayas	Elefante	8000 Bayas
Hércules	12000 Bay.	Cochinilla	250 Bayas	Mosquito	130 Bayas
Mosca	60 Bayas	Cucaracha	5 Bayas	Tarántula	8000 Bayas
Mantis Religiosa	430 Bayas	Mantis Orquídea	2400 Bayas	Pulga	70 Bayas

Eventos



5, 12, 19 y 26 de agosto:

FUEGOS ARTIFICIALES

Todos los sábados por la noche tienes una cita con los habitantes del pueblo. Entre las 19h y las 24h, busca al alcalde para que empiece la fiesta de fuegos artificiales. Después de conversar con él, te dará una candela romana para que tú también puedas participar en este evento. Si vuelves a hablar con él (sin gastar la candela romana), te dará una bengala. ¡Queda con tus amigos en modo Wi-Fi y pones a tirar candelas romanas sin parar, es super divertido! ¡Ah! No olvides que le puedes pedir (al alcalde) tantas bengalas como quieras. ¡Hala, a pasárselo en grande!

20 de agosto:

TORNEO DE CAZA

Te recordamos las condiciones: preséntate ante al alcalde de 12h a 18h. A partir de ese momento, todos los insectos que caces, se los tienes que enseñar a Tórtimer. Si al final del día eres el que más tiene, Tórtimer te mandará una carta con regalito, pero habrá que esperar hasta el día siguiente.

COLECCIÓN DE PECES DE AGOSTO

PEZ	VALOR	PEZ	VALOR	PEZ	VALOR
Cacho	200 Bayas	Carpín	120 Bayas	Leucisco	200 Bayas
Celacanto	15000 Bay.	Carpa	300 Bayas	Koi	2000 Bayas
Pez Dorado	1300 Bayas	Telescópico	1300 Bayas	Kill	300 Bayas
Cangrejo	250 Bayas	Pez Martillo	8000 Bayas	Gobio de Río	300 Bayas
Cabeza Serpiente	5500 Bayas	Siluro	800 Bayas	Anguila	2000 Bayas
Pez Sol	120 Bayas	Perca	300 Bayas	Ayu	900 Bayas
Gupi	1300 Bayas	Pez Ángel	3.000 Bayas	Piraña	2500 Bayas
Arowana	10000 Bay.	Dorado	15000 Bay.	Pez Calmán	6000 Bayas
Pirarucú	10000 Bay.	Medusa	100 Bayas	Caballito de Mar	1100 Bayas
Pez Payaso	650 Bayas	Pez León	400 Bayas	Pez Globo	240 Bayas
Jurel	150 Bayas	Dorada Japonesa	500 Bayas	Lubina	160 Bayas
Pargo Rojo	3000 Bayas	Rodaballo	800 Bayas	Calamar	400 Bayas
Amarguillo	900 Bayas	Pez Espada	10.000 Bay.	Pez Luna	4000 Bayas

2 LA PESCA Y SUS COMPLICACIONES

Si te has dedicado a la pesca últimamente, te habrás percatado de que hay muchos sitios donde poder pescar y que en cada uno de ellos te salen algunos peces distintos. Este mes descubrirás esos sitios y cómo pescar al valiosísimo celacanto.

LAS ZONAS DE PESCA

A lo largo y ancho del pueblo existen varias zonas en las que pescar, y algunos peces solo los encontrarás en zonas concretas. Investiga bien cada rincón para tener la colección completa. Esas zonas son: el mar, el río, la cascada, las charcas, la desembocadura del río y el lago. Las charcas suelen estar vacías, pero... ¡no vas a de pescadores que se pueden reunir así en pleno verano!



PESCA A LOS MÁS CAROS

Algunos peces, como el celacanto, solo se pueden pescar en situaciones determinadas. Este solo aparece en un día lluvioso. ¿Lo es? Pues ve al mar y pesca todo lo que veas (como Pargos rojos, que dan sus buenas pelotas) mientras esperas la aparición de una sombra mucho más grande de lo normal. ¿Hay una? Pues es el Celacanto. ¡Sí, es él, pero no corras, que se pira! Tira la caña y... ¡celacanto al canto!





NINTENDO DS

BIG BRAIN ACADEMY

Obtención de medallas

- **Medalla de oro:** Consigue una puntuación superior a 250 gramos.
- **Medalla de plata:** Consigue una puntuación superior a 150 gramos.
- **Medalla de bronce:** Consigue una puntuación superior a 50 gramos.



BRAIN TRAINING

Nuevos juegos y curiosidades

- **Desbloquear el juego De Menor a Mayor:** Consigue uno sello.
- **Desbloquear el juego Retentiva:** Consigue 3 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Retentiva:** Consigue 9 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Cálculo X 100:** Consigue 11 sellos.
- **Desbloquear nivel difícil del juego Triángulo Matemático:** Consigue 17 sellos.
- **De risa:** En el menú principal, di al micro

"gafotas" para ver una animación divertida. Prueba en el mismo sitio a decir "doctor"...



CARS

- **Desbloquear nuevas músicas:** En la pantalla de título realiza esta combinación: Arriba, abajo, arriba, abajo, A, B, X, Y.



DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS 2

Personajes desbloqueables

Completa ciertos combates del modo historia para desbloquear nuevos personajes:

- **C-18:** vence con Krillin en "Diferencia de experiencia".
- **C-16 y C-17:** vence con C-18 en "La agitación de C-16".
- **Babidi:** vence con Vegeta en "El mal descubierto".
- **Bardock(SP):** completa los dos niveles de Bardock en el modo historia de Goku.
- **Broly:** vence a Broly en el modo historia de Goku.
- **Buu bueno:** vence con Gotrenks en "Super Buu ha emergido".
- **Cell (forma perfecta):** completa la pantalla "Cuerpo completo de Cell".
- **Cell (forma segunda):** vence con Dr. Gero en "C-18 activada".
- **Cell junior:** vence con Cell (forma segunda) en "Cell junior".
- **Cooler:** vence con Frieza en "Una batalla de la misma sangre".
- **Dabura:** vence con Buu en "Puerta a otro mundo".
- **Dende:** vence con Piccolo en "El escuadrón armado de Cooler".

- **Dr. Gero:** vence con Gohan en "Ambiciones".
- **Frieza:** vence con Goku en "El guerrero enfurecido".
- **Ginyu:** vence con Vegeta en "Batalla de Namek".
- **Gohan (adolescente):** vence con Gohan (pequeño) en "El guerrero dorado".
- **Goku (súper saiyán):** vence con Goku en "Cooler".
- **Mr. Satán:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Mecha Frieza:** vence con Frieza en "Tiempo en otro mundo".
- **Mecha Cooler:** vence con Cooler en "La gran estrella".
- **Sheron:** vence con Ginyu en "¡Qué doloroso, Sheron!".
- **Super Buu:** vence con Buu en "Mi mejor amigo".
- **Yamcha:** vence con Krillin en "¡Reviven! Las fuerzas de Ginyu".
- **Vegeta (super saiyán):** vence con Vegeta en "Vegeta vs C-18".
- **Trunk (super saiyán):** vence con Trunk en "La máquina del tiempo".
- **Zarbon y Dodoria:** vence con Frieza en "La ira de Frieza".



ELECTROPLANKTON

Desbloquear Hanenbow electromasterpiece

En la segunda fase de Hanenbow configura el juego a 118 grados y realiza la siguiente combinación: Deja la parte superior a 90 grados, mueve la parte superior derecha a 40 grados, la superior izquierda a 138 grados, la central a 43 grados, la parte inferior a 42 grados, y la inferior izquierda a 144 grados, ahora mueve el panel de dirección a la



derecha cuando estés en la máxima velocidad. Observarás una floración momentánea que indicará que el truco se ha activado.

COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006

Extras ocultos

- Consigue el primer póster de la FIFA ganando la copa mundial una vez.
- Consigue el póster nº 10 clasificándote y ganando el mundial con un equipo de cada zona.

METROID PRIME HUNTERS

Consigue todos los extras ocultos

- **Desbloquear nuevos personajes:** Conseguirás nuevos personajes para el modo Wi-Fi venciendo en el modo campaña.
- **Desbloquear Compression Chamber:** Juega 4 partidas locales, es decir, con colegas que tengas cerquita y les apetezca jugar, no partidas por conexión



Wi-Fi de Nintendo con gente de todo el mundo.

- **Desbloquear Incubation Vault:** Juega 6 partidas locales.
- **Desbloquear Harvester:** 12 partidas locales.
- **Desbloquear Council Chamber:** Juega 16 partidas locales.
- **Desbloquear Elder**

Passage: 18 partidas locales.

- **Desbloquear Fuel Stack:** Juega 20 partidas locales.
- **Desbloquear Fault Line:** 22 partidas locales.
- **Desbloquear Head Shot:** Juega una partida de 4 jugadores (con menos, no sale).
- **Desbloquear Gateway Arenas:** Aterrizas en un nivel nuevo en el modo de un jugador.

RESIDENT EVIL DS

Maestros del Cuchillo

Completa el modo Rebirth (Renacimiento) en cualquier nivel de dificultad.

Personajes desbloqueables

- **Barry:** Completa el modo clásico con Jill.
- **Enrico:** Completa los niveles cooperativos en Wifi.
- **Forest:** Completa el modo clásico con Jill.
- **Kenneth:** Completa el modo clásico con Chris.
- **Rebecca:** Completa el versus en multijugador.
- **Wesker:** Consigue un rango B en Maestros del Cuchillo.

RUB RABBITS

Nuevos modos

Al completar el modo principal que tiene este "amoroso" juego, serás recompensado con dos nuevos modos: el modo difícil y una nueva historia alternativa.



NEW MARIO BROS.



- **Juega como Luigi:** Ve hasta la pantalla donde eliges con qué partida guardada comenzar y presiona "L + R + A".
- **Nuevos Fondos:** Completa el juego, salva la partida y ve a la casa azul de Toad situada en el mundo 1. Allí puedes comprar 4 tipos diferentes de fondos (para la pantalla inferior) con un coste de 20 monedas cada uno.
- **Desbloquear Quinto Fondo:** Consigue desbloquear todos los caminos ocultos del juego y vuelve a la casa de Toad, encontrarás un quinto fondo que podrás comprar con un coste de 20 monedas.
- **Desbloquear Mundo 4:** Vence al jefe del último castillo del mundo 2 como Mini Mario.
- **Items ilimitados en casa de Toad:** Completa todos los niveles (incluido los ocultos) y salva el juego.
- **Juega con Power-Ups:** Vuelve al Mundo 1 y juega las fases que contengan encima bloques alados.

Salto de mundos

- **Mundo 5 Salida nº1:** Encuentra la salida secreta desde la torre del mundo 1.
- **Mundo 5 Salida nº 2:** Encuentra la salida secreta desde el nivel 2-A.
- **Mundo 6:** Encuentra la salida secreta desde la casa fantasma del mundo 3.
- **Mundo 7:** Encuentra la salida secreta desde la casa fantasma del mundo 4.
- **Mundo 8:** Encuentra la salida secreta desde la casa fantasma del mundo 5.

GAMECUBE



BATTALION WARS

Misiones de bonus extra por porcentaje

Si acabas las campañas con un determinado porcentaje desbloquearás las misiones de bonus correspondientes. Sólo las puedes conseguir de esta forma, que lo sepas.

- Misión de bonus 1: consigue un 85% en la primera campaña.
- Misión de bonus 2: consigue un 85% en la segunda campaña.
- Misión de bonus 3: consigue un 85% en la tercera campaña.
- Misión de bonus 4: consigue un 90% en la cuarta campaña.



CARS

Introdúcelos en la pantalla de códigos

- Desbloquear todos los coches: YAYCARS
- Desbloquear todos los circuitos y mini juegos: MATTL66
- Desbloquear extras de arte: CONC3PT
- Desbloquear animaciones: WATCHIT
- Desbloquear 2 circuitos ocultos: TRGTEXC



CHIBI-ROBO

Trucos chulos

- Desbloquear traje Trauma: Deja que Chibi-Robo se quede sin energía. Telly Vision te rescatará y te

obsequiará con este traje para tullidos.

- Desbloquear traje Rana: Coge el rociador de la mesa de la habitación de Jenny y llénalo. Moja la rana del patio unas cuantas veces y te dará el traje.
- Desbloquear traje Fantasma: Consigue el traje Trauma y haz una pose con él equipado. Cuando despiertes en casa-Chibi, llevarás el traje fantasma.
- Chip Alien Ear: Podrás comprarlo por 2150 Moolah después de haber contactado con los aliens.
- Desbloquear traje Drake Redcrest: Habla con él en la sala de estar por la noche.
- Chibi-Radar: Puedes comprarlo por 1120 Moolah después de darle a la Sra. Sanderson tela para los pijamas.

- Charge Chip: Cómpralo por 860 Moolah tras haber conseguido el Chibi-Blaster.
- Hot Rod: Adquirible por 2740 Moolah después de que miembros de los Free Rangers abandonen la tropa.

CHICKEN LITTLE

Modo trucos

En el menú principal, selecciona la opción "Extras" y, a continuación, "Cheat Codes". Introduce las siguientes combinaciones para activar el truco correspondiente.

- Invencibilidad: Béisbol, Béisbol, Béisbol, Camiseta.
- Peludo: Béisbol, Murciélago, Murciélago, Béisbol.
- Cabezón: Sombrero, Casco, Casco, Sombrero.
- Pies grandes: Sombrero, Guante,

Guante, Sombrero.

- Gafas de sol: Guante, Guante, Casco, Casco.
- Pantalones de papel: Murciélago, Murciélago, Sombrero, Sombrero.
- Ropa interior: Sombrero, Sombrero, Camiseta, Camiseta.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Modo trucos

En la pantalla de "Pulsa Start", dale al A, luego mantén pulsado L y R y pulsa ABAJO, ABAJO, DERECHA, ARRIBA. Las letras de "Pulsa Start" se volverán verdes. Ahora, durante el juego, puedes pulsar

estas combinaciones para conseguir las correspondientes ventajas:

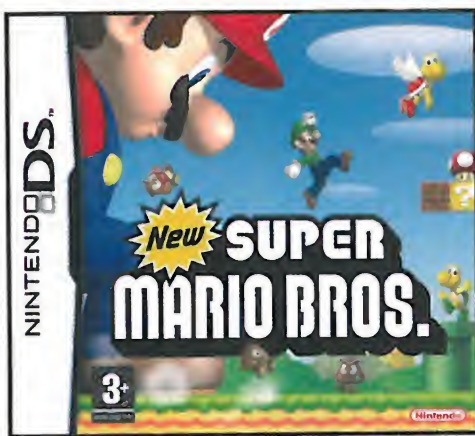
- Invulnerabilidad: Mantén pulsado L y haz ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA.
- Recuperar energía: Con L pulsado, aprieta ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA.
- Ganar 10.000 \$: Mantén L apretado y pulsa ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO.
- Terminar el nivel actual: L pulsado y ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA.
- Desbloquear todos los niveles: Sí, con el L pulsado, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO.

GAME

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



NEW SUPER MARIO BROS

~~39,95~~

36,95

3.00 €

DESCUENTO

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CÓDIGO POSTAL
 PROVINCIA
 TELÉFONO
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
 Dirección e-mail

CNA

• Rellena los datos de este cupón.
 • Llama para conocer tu GAME-CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
 • Ven a visitarnos a tu GAME-CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego. Según imagen (imagen no contractual).
 • Y si no hay un GAME-CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: GAME-CentroMAIL • C/ Virgilio, 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón • 28223 Madrid.
 Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
 Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a GAME-CentroMAIL: C/Virgilio, 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón • 28223 Madrid.
 Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de GAME-CentroMAIL ☐

CADUCA EL 15/08/2006

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

GAME BOY ADVANCE



CARS

Desbloquear circuito secreto "Radiator"

En la pantalla de título, pulsa: Izquierda, izquierda, derecha, derecha, B, B, A.



CASTLEVANIA DOUBLE PACK: HARMONY OF DISSONANCE

Modo Boss Rush

Hazte el juego y saldrá este modo de bonus. Consiste en ir cargándose a los jefes del juego y, cuanto más dificultad elijas al comenzar, más bicharracos tendrás que eliminar.

Con ustedes,

Simon Belmont!

Una vez sacado el modo Boss Rush y jugado al menos una vez, apaga la consola. Enciéndela

otra vez y, durante la animación del logo de Konami, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A.

Después empieza una partida en el modo Boss Rush y ¡podrás jugar con el matavampiros genuino, el del primer «Castlevania» o «Vampire Killer»! Es lentito y no tiene movimientos molones, pero... ¡pega unas guayas de las de antes!

Juega como Maxim

Hazte la aventura con el mejor final posible. Empieza una nueva partida y llámale MAXIM.

Es mucho más rápido que Juste, pero más limitadito: no puede equiparse ningún ítem excepto su bumerán de estrella. Dado que no necesita llaves, podrías hacerte el juego con Maxim en una hora.

Modo difícil

Hazte el juego una vez y empieza una partida como HARDGAME.

Juega sin magia

Hazte el juego una vez y usa el nombre NO MAGIC al empezar la siguiente partida.



DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales

Con algunos luchadores puedes librar un combate final secreto después de haber completado el modo historia del juego. Acábatelo sin perder ningún combate y espera a que pasen los créditos sin pulsar ningún botón. A continuación jugarás, respira hondo, la batalla final. Recuerda que no ocurrirá con todos los personajes.

DYNASTY WARRIORS ADVANCE

Personajes ocultos

Completa el modo

"Musou" con un guerrero distinto de cada facción para desbloquear los siguientes personajes:

- Cao Cao: completa el juego con los Wei.
- Lui Bei: pásate el juego con un guerrero Shu.
- Sun Jian: completa el juego con un guerrero de la facción Wu.
- Lu Bu: completa el juego con cualquiera de los tres personajes ocultos.



FINAL FANTASY IV

Abir la mazmorra del piso 50

Acaba el juego y busca

sobre la superficie lunar una roca con forma de cabeza con una cara.



FIRE EMBLEM 2: THE SACRED STONES

Alistar personajes

Para conseguir que un personaje se una a tu causa, tienes que acercarte con un personaje tuyo y hablar con él siguiendo estas indicaciones:

- Amelia: capítulo 9, habla con ella con Efrain o Franz.
- Cormag: capítulo 10, habla con él con Duessel.
- L'arachel: capítulo 11, habla con él con Efrain.
- Dozla: cap. 11, habla con él con L'arachel.

- Ewan: capítulo 12, ve a la casa que está más al sur y habla con él con cualquier personaje.

- Marisa: capítulo 12, habla con ella con Ewan.

- Eirika: capítulo 15, háblale en el turno 3.

- Innes: capítulo 15, háblale en el turno 3.

- Syrene: capítulo 17, habla con ella con Innes.



SIGMA STAR SAGA

Nave Sigma

En este nuevo matamarcianos-RPG termina el juego por primera vez para conseguir una nueva nave con habilidades características del escuadrón Sigma.

MEGAMAN BATTLE NETWORK 6



Para introducir estos códigos, ilumina el programa que quieras comprimir y presiona el botón derecho del panel de dirección. El programa se encogerá y si vuelves a introducir el código de nuevo, se descomprimirá.

- ABLLAALRBA: Compresión super armadura.
- ARLALALLAB: Compresión megaFolder1.
- LALRLRLRRA: Compresión megaFolder2.
- BLRLLLABA: Compresión gigaFolder1.
- RBBBAAABRL: Compresión escudo.
- LAABRRRLRLR: Compresión reflejo.
- BLALBRALBA: Compresión mágica Kawarami.
- ARBABRRBAL: Compresión zapatillas voladoras.
- RRALLRAABB: Compresión camiseta.
- BBBABBAARB: Compresión carrera Shinobi.
- BRBBBBBARR: Compresión modo batería.
- ALABBAABA: Compresión Collector's Eye.
- RBARALBBBL: Compresión Millionario.
- LBRBABLBAL: Compresión ataque máximo.
- LLALLBABBB: Compresión carga máxima.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

NINTENDO 64

- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY

- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKÉMON

- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)

Pokémon Dash

- (Nintendo DS)
- Pokémon Esmeralda (GBC)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon Pinball (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)
- Pokémon XD: Tempestad Oscura (NGC)

GAME BOY ADVANCE

- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- Donkey Kong Country 3
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy IV
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Fire Emblem: The Sacred Stones
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham
- Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda:

a Link to the Past

- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario Party Advance
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr. Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Witch
- Yoshi's Island: SMA3
- Yoshi Universal Gravitation

GAMECUBE

- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Donkey Konga 2
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Fire Emblem: Path of Radiance

Geist

- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario
- La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS

- Animal Crossing
- Another Code
- Mario Kart DS
- Mario & Luigi: Compañeros en el Tiempo
- Mr. Driller
- Metroid Prime Hunters
- New Super Mario Bros
- Nintendogs
- Super Mario 64 DS
- Pac-Pix
- Project Rub
- Resident Evil: Deadly Silence
- Ridge Racer
- Wario Ware Touched!
- Yoshi Touch & Go
- Viewtiful Joe Double Trouble

SUSCRÍBETE A

REVISTA OFICIAL

Nintendo® Acción

Y LLÉVATE ESTA INCREÍBLE BOLSA POKÉMON

suscríbete y consigue
un **10% de descuento**
+ **Bolsa de regalo**
por sólo **32,30€**

Tamaño bolsa: 53x25x30 cm.

**¡Regalo
exclusivo!**
sólo para
lectores de

REVISTA OFICIAL
**Nintendo®
Acción**

Sólo hay 1.000 bolsas ¡suscríbete hoy mismo!

➔ Llama ahora por **TELÉFONO**

902 540 777

De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía **CUPÓN** por correo

HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por **FAX** 902 540 111

➔ **E-MAIL** suscripcion@axelspringer.es

➔ **INTERNET**

www.suscripciones-nintendoaccion.com

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en **www.axelspringer.es/atrasados**

PARA SUSCRIBIRTE:

☐ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una bolsa POKÉMON.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

Nombre y Apellidos del Titular

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Axel Springer España S.A.

Cuenta Corriente
ENTIDAD AGENCIA DC Nº DE CUENTA

☐ **TARJETA DE CRÉDITO:**

☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ 4B ☐ EUROCARD ☐ 6000

NÚMERO

.....

CADUCIDAD

...../.....

Nombre/ Apellidos Fecha de Nacimiento Teléfono

Domicilio C. Postal (imprescindible) Localidad Provincia

E-Mail:

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu suscripción. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

REVISTA OFICIAL
**Nintendo®
Acción**

II CONCURSO DE CARTELES ANTIPIRATERÍA



Eres el director creativo de una gran agencia. Te llega un brief. Se trata de comunicar a los jugadores de videojuegos que comprar juegos piratas aunque parezca inocente está causando graves perjuicios, que está prohibido y que deben evitarlo.

Las inversiones que requiere el desarrollo de videojuegos son muy grandes, y el hecho de que en algunos países la piratería sea tan alta puede hacer que algunos títulos nunca se lleguen a traducir o que incluso algunos nunca se distribuyan. También es un freno para que surjan nuevos desarrolladores pequeños, nuevos emprendedores. Al final todos salimos perdiendo, desarrolladores, distribuidores, revistas, usuarios...

Tienes más de un mes por delante para presentarnos tu cartel. Los ganadores los utilizaremos como páginas de publicidad anti piratería en nuestra revistas. Los tres primeros ganadores de cada revista ganarán una consola portátil, a elegir entre Sony PSP y Nintendo DS. Además el ganador absoluto recibirá un talón de 3.000 Euros. Sí 500.000 de las antiguas pesetas...

Desempolva tu caja de Staedler y tus témperas. Comienza el proceso creativo. Demuéstranos lo que eres capaz de hacer en este Concurso 2006 de Carteles Antipiratería. Sin límites. Tienes una página en blanco delante de ti.

HOBBY

Play2

REVISTA OFICIAL
Nintendo
Pression

Micromanía

Computer
Juegos

CONDICIONES GENERALES

MATERIALES: Los concursantes enviarán originales de sus creaciones (dibujos, ilustraciones, collages, etc) en papel o cartulina siendo el máximo aceptado de DIN A-3. Caso de que el trabajo original se haga directamente en formato digital (Photoshop, Illustrator, etc), el concursante enviará además de una prueba a color impresa el original en un CD o DVD. Axel Springer no se compromete a devolver ningún material.

CATEGORIAS PREMIADAS

- A) 1, 2 y 3er premio de la revista **HOBBY CONSOLAS**
- B) 1, 2 y 3er premio de la revista **PLAYMANIA**
- C) 1, 2 y 3er premio de la revista **NINTENDO ACCION**
- D) 1, 2 y 3er premio de la revista **MICROMANIA**
- E) 1, 2 y 3er premio de la revista **COMPUTER HOY JUEGOS**
- F) Mejor Cartel Antipiratería 2006, que se seleccionará entre todos los trabajos recibidos en el conjunto de publicaciones.

PREMIOS

Los tres primeros premios de cada revista ganarán una consola portátil (a elegir Sony PSP o Nintendo DS con un juego). El ganador absoluto al premio Mejor Cartel Antipiratería 2006 obtendrá además un cheque por 3.000 Euros.

ENTREGA DE MATERIALES:

Enviar cupón original (imprescindible para la participación) de la revista junto con el material a:
"Concurso de Carteles" Revista: (Indicar nombre revista)
C/ Los Vascos, 17
28040 Madrid

FECHA LÍMITE: 15 de Septiembre de 2006

GANADORES: En noviembre 2006 Axel Springer informará a los ganadores y además sus nombres se publicarán en las ediciones de noviembre de todas las publicaciones.

OTROS: Todos los trabajos presentados serán originales y pertenecerán al autor que lo envía. Caso de resultar ganador de alguno de los premios, el autor cede de forma gratuita a Axel Springer España el derecho a publicar el trabajo en las publicaciones del sector. Para ello la editorial se obliga a mencionar el nombre del autor siempre que sea publicado.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

NOMBRE:

APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

PROVINCIA:

CÓDIGO POSTAL:

TELÉFONO:

EDAD:

AXEL SPRINGER
Nintendo
Presenta



- ▶ GAME BOY ADVANCE / NINTENDO DS
- ▶ OCTUBRE
- ▶ NINTENDO
- ▶ RPG

Pokémon
volverá a **GBA**
y **DS** con un
RPG al **estilo**
clásico.



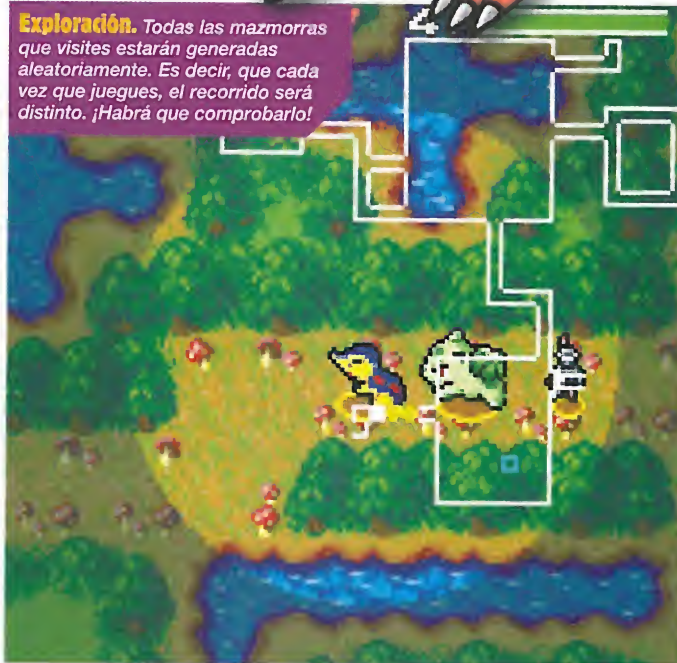
POKÉMON MYSTERY DUNGEON

¿Alguna vez has querido ser un Pokémon? Pues Nintendo piensa que sí porque está preparando un RPG de lo más "clasicorro" en el que, antes de comenzar, elegirás a un Pokémon entre 10 posibles. A partir de ese momento deberás explorar, junto a un Pokémon compañero asignado por la consola, decenas de mazmorras con un mapeado aleatorio. En cada una, además de luchar contra decenas de enemigos, salvarás a un Pokémon que, si quieres, se unirá a tu equipo. ¿A que ya te van entrando más ganas de ser un Pokémon?



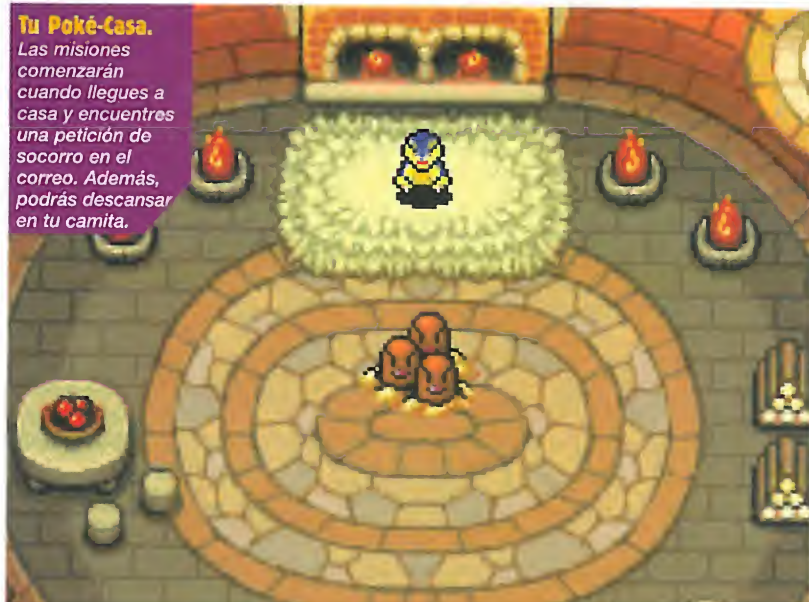
Pokémon buenos y... En japonés no se entera uno (lo jugamos así), pero la cosa será conseguir que los Pokémon malos dejen de secuestrar a los que no lo son.

Exploración. Todas las mazmorras que visites estarán generadas aleatoriamente. Es decir, que cada vez que juegues, el recorrido será distinto. ¡Habrá que comprobarlo!



Tu Poké-Casa.

Las misiones comenzarán cuando llegues a casa y encuentres una petición de socorro en el correo. Además, podrás descansar en tu camita.



「キミは だいサービスだよ！」

Hablando en Pokémon. Aunque se supone que los Pokémon no saben hablar, en este juego lo harán todos. ¡Así que, no te cortes y charla con todos los que te encuentres!

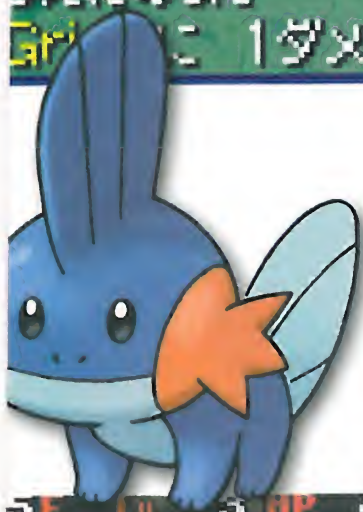


Grimolは ワープだまの
うえにのった
Grimolに 1ダメージ!

¡Combate con todo el equipo!

Aunque tú solo manejarás al líder de tu equipo, podrás elegir cómo y cuándo deberán atacar los demás Pokémon que te acompañen.

¡Enemigo a la vista! De vez en cuando te las verás con un Pokémon de nivel mayor al tuyo. Tendrás que estar listo y... saber de Pokémon casi tanto como Oak.



¡PREPÁRATE PARA METERTE EN LA PIEL DE UN POKÉMON Y LIDERAR A UN MONTÓN DE ELLOS DENTRO DE UN CLÁSICO RPG!



Grimolに 5ダメージ!
つけている わざ'は でない
つけている わざ'は でない

¡Ataca a dedo! El líder de tu equipo atacará cuando tú des al botón. Tendrá un número infinito de ataques de este tipo, pero el resto se irá gastando, como siempre.

En GBA y DS. El título tendrá una edición para DS y otra para GBA. Podrás cambiar información entre ambas y las dos tendrán un aspecto genial.



AVANCE

» NINTENDO DS
» NOVIEMBRE
» VIRGIN PLAY
» ACCIÓN 3D

Descubre
las claves
del **arcade**
más **bestia**
de DS.

DEAD 'N' FURIOUS

Rob Steiner ha sido encarcelado por un delito que nunca cometió. A la furia y el odio acumulados después de tanto tiempo encerrado, se le ha unido ahora una extraña fuerza maligna que merodea la prisión... Armado hasta los dientes, y con un estilo arcade de lo más clásico y directo, en primera persona con vista subjetiva, deberás escapar de la prisión y descubrir el origen del mal. Prepárate para vivir los momentos más intensos en tu DS, porque dispondrás de más de cuatro armas y modo multijugador. ¡Ve afilando el puntero!



Impactante. El sistema de juego será sencillo: dónde pongas el puntero, pondrás la bala. Rob se moverá automáticamente, por lo que basta disparar y... ¡recargar!

Variedad. Habrá rutas alternativas y cantidad de ítems escondidos. Por no hablar de la variada plantilla enemiga y los distintos tipos de armas a elegir.



¡Pero qué grande! El juego tendrá enemigos finales, y de los gordos. Además, no bastará con dispararles a lo loco. Como no aciertes en sus puntos débiles... malo, muy malo.



En compañía. Podrás jugar acompañado de un colega sin cables de por medio. Siempre será mejor que los palos de un bicho así se los lleve otro...

¿Sueñas
con poner a
Luke la cabeza
de **Darth**
Vader?

» **GAMECUBE (DS y GBA)**
» **SEPTIEMBRE**
» **ACTIVISION**
» **AVENTURA / ACCIÓN**

LEGO STAR WARS II

En el nuevo «Star Wars» con personajes Lego hay muchas sorpresas esperándote. Por ejemplo, la posibilidad de construir nuevos héroes mezclando las piezas de los 50 personajes jugables. ¿Te imaginas a Luke con la cabeza de Yoda? También podremos conducir vehículos de todo tipo y tomar las riendas de los Banthas de Tatooine o los Tauntauns. La acción transcurrirá en las tres películas de la segunda trilogía y, como sucede con los chicos de Lego, todo estará bañado en humor del bueno.



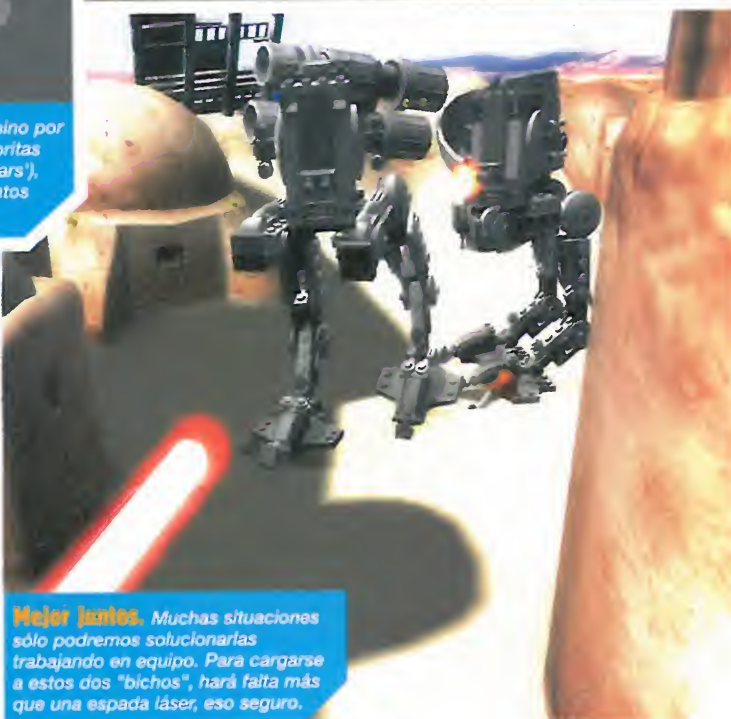
Ojo al volante. Nos estrenamos como pilotos, tanto de naves como de criaturas. Además, en el modo de juego "libre", podremos cambiar de uno a otro cuando queramos.



¡Toma, doni! Para abrirte camino por los escenarios de tus pelis favoritas (episodios IV, V y VI de 'Star Wars'), utilizarás las armas y movimientos especiales de cada héroe.



Espada y cabeza. El juego estará cargado de situaciones cómicas, y además de acción a tope, habrá un buen número de puzzles por resolver.



Mejor juntos. Muchas situaciones sólo podremos solucionarlas trabajando en equipo. Para cargarse a estos dos "bichos", hará falta más que una espada láser, eso seguro.

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

SONIC CUMPLE 15 ANITOS

? Hola colegas. ¿Es cierto que Sonic cumple 15 años? Me gustaría enviarle mis felicitaciones. ¡Y que cumpla muchos más!
Salmerón. Email.

! **NA.** Eso, eso, que cumpla muchos más. Aunque a la vista de los nuevos juegos que prepara, seguro que nos cumple otros quince. Pues sí, Sonic fue creado en 1990 en los bocetos de Naoto Ohshima, y se estrenó en las consolas en 1991 con Sonic The Hedgehog. La afortunada máquina fue una de Sega, la Mega Drive, que tomó al erizo como estandarte de jugabilidad y acción. Desde entonces, estos han sido, muy resumiditos, los pasos del erizo azul en el mundo de los juegos. En 1992 sale la segunda entrega, también para consolas de



Sega: Master System y la portátil Game Gear, y a finales de ese año ve la luz para Mega Drive. En 1994 se estrena la tercera entrega, en la que Sonic se ve las caras con un nuevo rival, Knuckles. Tras diferentes aventuras para 8 y 16 bits, en 1999 da el salto a la nueva generación. Sonic se estrena en Sega Saturn con Sonic Adventure, que se completaría en 2001 con la segunda entrega. Algo más tarde, Sonic se lucirá en Game Boy, donde jugaríamos tres entregas de Sonic Advance, también un juego de lucha llamado Sonic Battle y un pinball. Para la doble pantalla de DS, se nos presentó con Sonic Rush, y en GameCube hemos jugado con Sonic Adventure DX, Sonic Mega Collection, Sonic Gems Collection, Sonic Heroes, Shadow the Hedgehog y Sonic Riders. El futuro más inmediato se llama Sonic Wild Fire y nos descubrirá un nuevo mundo en juegos de plataformas, en Wii.

LA CARTA DEL MES

LOS PRIMEROS PARA LA WII

? Hola a todos. Estoy tan emocionado con la nueva Wii, que casi no puedo esperar a que salga. ¡A ver si se confirma de una vez la fecha de salida! Por cierto, ¿me podéis decir con qué juegos va a lanzarse?
Javier. E-mail

! **NA.** ¡Cómo nos gusta a todos la Wii, Javier! Es que es la pasada. Nosotros la probamos en el E3 y nos flipamos, y ahora ha estado "de paseo" por Madrid, y todos hemos sucumbido a sus sensaciones. Alrededor de la Wii hay tres preguntas del millón: cuándo saldrá, cuánto costará y con qué juegos llegará. Las dos primeras son imposibles de contestar ahora mismo, pero para la tercera tenemos algunas pistas. La revista oficial de Nintendo América, Nintendo Power, ha publicado esta lista con los primeros que saldrán en USA:

- Metroid Prime 3: Corruption (Nintendo)
- The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)
- Wii Sports (Nintendo)
- Super Monkey Ball Blitz (Sega)
- Dragon Quest Swords (Square-Enix)
- Rayman: Raving Rabbits (Ubisoft)
- Red Steel (Ubisoft)



LA IMAGEN



CARS, el juegazo basado en la peli de Pixar, se presentó a lo grande en Madrid. A los chicos de THQ se les ocurrió montar una exposición de la Historia de los videojuegos, y todos pudimos flipar con las máquinas (Spectrum, Atari, Amiga) y juegos (Pong...) que son el origen de esta industria.

BIENVENIDO, TINGLE

? Hola Nintendo Acción. He estado echando un ojo por páginas de Internet y he descubierto un juego llamado algo así como Tingle, que se parece mucho a los gráficos de Zelda. ¿Me podéis aclarar qué es esto? Muchas gracias por todo.
Luis Bernabé. Barcelona



Jugabilidad rompedora y montón de sorpresas para el juego de Tingle, que saldrá a finales de año en Japón.

! **NA.** Pues sí, pues sí, Tingle es ese personaje verde, bajito, que vimos en Zelda: Majora's Mask. Y como le ha pasado a Aida en Siete Vidas (o sea, que protagoniza su propia serie de TV), Nintendo ha decidido darle su propio juego. ¡Tachán! De momento hay pocos detalles sobre él. Acaban de salir las primeras imágenes, y también sabemos más o menos de qué va. Empiezas el juego siendo un chaval de 35 años, y sólo cuando conoces a un tal Rupeeji, y le das unas cuantas rupias, entonces te conviertes en Tingle, viajas a Rupee Land, y te dedicas a hacer feliz a todo el pueblo... regalándoles dinero, rupias, pasta...

TAMAGOTCHI REPITE

? Me gusta mucho el nuevo Tamagotchi de DS, y os escribo para preguntaros si habrá una segunda parte, y cuándo saldrá. Gracias. Sois los mejores.
Eva "Tamagotchi" Lieber. Madrid

! **NA.** Nos ha gustado mucho a todos, Eva. A ti, a nosotros y a los japoneses, que ya han superado el millón de unidades compradas del juego de NamcoBandai. Será por eso que están preparando un Tamagotchi Connexion Corner Shop 2, con nuevas tiendas especializadas y un esmerado servicio al cliente. Habrá hamburguesería y lavandería, y tendremos 100 tipos de Tamagotchi con los que interactuar. Todo eso está previsto para ya mismo en Japón, pues el juego sale a finales de julio. ¿Aquí? Pues os podemos soplar que la compañía Bandai tendrá un nuevo Tamagotchi (el juguetito) este otoño. Y que Atari va a hacer un relanzamiento de la primera parte, que también fue muy bien recibida. Vamos, que va a ser una de las sensaciones de este otoño. ¡No os lo perdáis!



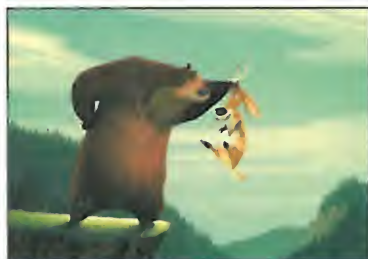
La nueva entrega de «Tamagotchi Connexion» para DS está a punto de ver la luz en Japón. ¡Otro exitazo!

COLEGAS EN EL BOSQUE

? Qué tal, tíos. Hace un par de números sacasteis imágenes de una peli que se llama Colegas en el bosque, creo. Me gustaron mucho, por eso quiero saber qué ha pasado con el juego, cuándo saldrá y eso. Muchas gracias.
Abel. Email

! **NA.** Colegas en el bosque (Open Season, es el nombre original) es la primera película de animación creada por Sony Pictures. Se estrena en noviembre en los cines españoles, y en ella conoceremos a Boog, un oso domesticado que está a punto de revolucionar a los habitantes del bosque, y a Elliot, un ciervo parlanchín que no le teme a nada. Juntos van a montar una buena movida que también podremos disfrutar en GameCube, Game Boy, DS y Wii. Sí, también la nueva consola de Nintendo tendrá su ración de animales salvajes y cabreados. De la conversión se encarga el equipo de Ubisoft Montreal, que desarrolla una aventura clavada en gráficos a la peli, en la que podremos manejar al ciervo y al oso mientras resuelven todo tipo de situaciones divertidas. Ambos además evolucionarán sus personalidades, que

por ejemplo llevarán al oso, que vive plácidamente en una casa con garaje, a convertirse en una criatura salvaje. Pues eso, deseando verlo.



La peli 'Colegas en el Bosque', de Sony Pictures, será llevada a nuestras consolas, Wii incluida, por Ubisoft.

UN NUEVO ASTERIX

? Hola, soy un fan de los libros de Asterix. Hace muuuuucho que no sale nada de estos geniales chicos para mi consola Nintendo. ¿Sabéis si pronto podremos volver a disfrutar de una nueva conversión de mis cómics favoritos?

David Guerrero. Barcelona.

! **NA.** Vaya suerte, David. Asterix y sus colegas estarán de



MARIO BASKET

? Hola a todos en la redacción. Desde que publicasteis las primeras imágenes de Mario Basket para DS es que ni duermo. Por favor, decidme cuándo saldrá en España y qué más juegos chulos vendrán para mi portátil.
Miguel. Málaga.

! **NA.** Mario BASKET será uno de los juegos más gordos de Nintendo este otoño. Y no sólo porque

EL ARTISTA DEL MES



Edith Belarra López, de Huesca, tiene 16 años y mano para el arte. Edith nos ha dicho que el dibujo está escaneado y hecho con Photoshop. El detalle de la hierba es genial, y se merece un premio.

¡Mario Kart DS para ti!



IV EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

? ¿ES VERDAD QUE EL NUEVO JUEGO DE UBISOFT, ASSASIN'S CREED, PODRÍA LLEGAR A Wii?

Es verdad que hay rumores sobre este juego, pero no se confirmará nada hasta bien entrado el 2007.

? ¿QUÉ PASÓ CON ESE JUEGO TAN ORIGINAL PARA NINTENDO DS LLAMADO COOKING MAMA?

Pues que probablemente se llama DS Cooking, que podría salir en Europa en diciembre, y que va a ser toda una revolución en la cocina. Ya veréis cuántas recetas tiene, ya.

? ¿Y DESPUÉS DE BIG BRAIN ACADEMY, QUÉ?

Después, será el turno de English Training, que a juzgar por como estamos de inglés los españolitos, nos va a venir de perilla practicar con él.

? ¿QUÉ JUEGOS DE GUERRA HABRÁ EN Wii?

Hemos recibido confirmación de dos juegos graaaaaandes: por un lado Call of Duty 3, de Activision, y por otro Medal of Honor: Airborne de EA Games.

todo lo que lleva la firma de Mario es éxito seguro, sino también porque el juego se las traerá. ¿Te imaginas un Mario Tennis en plan basket, con sus monedas, sus mates y sus minijuegos? ¡¡Lo veremos en octubre!! Pero no vendrá sólo. Por lo que hemos podido averiguar, la lista de juegos de DS que maneja Nintendo para octubre y noviembre es espectacular: empezando por Zelda, que podría salir en octubre (si es que no se confirman los rumores que lo llevan hasta 2007), la cosa seguirá con Phoenix Wright, el juego de abogados que va a ser la repera; Mario Vs DK2, Hotel Dusk y Tenchu, completarán la lista para octubre. En noviembre llegarían Action Loop y el citado Mario Basket.



Prepárate para enfrentarte al basket más fresco e imaginativo del momento, con Mario y sus colegas.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Staff

Director:

Juan Carlos García Díaz

Directora de Arte:

Susana Lurguie

Redactor Jefe:

Javier Domínguez

Maquetación:

Augusto Varela, Patricia Barcenilla

Secretarías de Redacción:

Ana Torremocha, M^a Jesús Arcones

Colaboradores:

J. C. Herranz, Patricia Cahue, G. Pedemal, E. Pérez-Durías, J. P. Ordóñez, Héctor Domínguez, Juan Palacios, Sergio Gordillo, Eva Palacios

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General:

Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos:

Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero:

José Aristondo

Director de Producción:

Directora de Distribución y Suscripciones:

Virginia Cabezón

Director de Sistemas:

Subdirectora de Marketing:

Belén Fernández Zori

Coordinación de Producción:

Roberto Rodas

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial:

Directora de Publicidad:

Jefes de Publicidad:

Gonzalo Fernández, Rosa Juárez

Coordinación de Publicidad:

Mónica Saldaña

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448

nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones:

Tel. 902 540 777

Fax: 902 540 111

Distribución:

Dispaña.

C/Orense, 12-14 - 2ª planta

Oficinas 2 y 3

28020 Madrid Tel. 914 179 530

Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime: COBRHI, S.A.

Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

ARI Asociación de Revistas de Informática

Publicación controlada por

Hobby Press

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



¡LLÉVATE GRATIS ESTE REGALO!

ADHESIVO POKÉMON PARA TU MÓVIL

A partir de ahora, no te dejarás ni una llamada sin contestar. Coloca el adhesivo Pokémon en la parte de atrás de tu móvil, y Pikachu te avisará cada vez que suene. No te lo pierdas. Sólo con Nintendo Acción.

ADEMÁS, PÓSTER PASATIEMPO POKÉMON

● PARA CELEBRAR LOS 10 AÑOS DE POKÉMON, hemos preparado un póster gigante y un concurso muy DS...



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

ME LLAMAN VELOCIDAD.



MÍRALO. CONDÚCELO. SIÉNTELO.

Disney · PIXAR



¡Haz que tus amigos muerdan el polvo con el modo multijugador!



¡Descubre el mundo abierto de Radiador Springs!



¡Llega hasta la meta con más de 10 personajes jugables!



¡Quema tus ruedas en más de 30 carreras y mini-juegos!

El Videojuego

JUNIO 06



PIXAR
ANIMATION STUDIOS

THQ
www.carsvideogame.es



PlayStation.2

PSP
PlayStation Portable



NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE

Cars: Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties. Dodge®, Hudson Hornet™, Volkswagen AG, H-1 Hummer®, Model T™, Flat™, Mack®, Mazda Miata®, Kenworth®, Chevrolet®, Peterbilt®, Jeep®, Mercury™, Plymouth Superbird™, Cadillac Coupe de Ville®, Ferrari®, Fairlane™, Petty®, "Playstation", the "PSP" logo and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo DS, Nintendo Gamecube, Gameboy Advance and their respective logos are trademarks of Nintendo.